平成3年3月10日発行（毎月1回10日発行）第5巻第3号（通巻48号）昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊 MSX・FAN

1991 MARCH

3

540YEN

■LIST
ゲームプログラム13本

■NEW
ドラゴン・ナイトⅡ
花のももこ組！

■SCOOP
提督の決断

■㊙情報満載
〈エメ・ドラ、サークⅡ、FRAY、ランペのウル技特集〉
ゲーム十字軍

■特別付録
エメラルド・ドラゴン・ミドル・クラス・ブック

■ATTACK
ランペルール
サークⅡ
銀河英雄伝説Ⅱ
ティル・ナ・ノーグ

人気RPG&SLGの増ページ特集号

ソフトベンダー 武尊

HOT-B

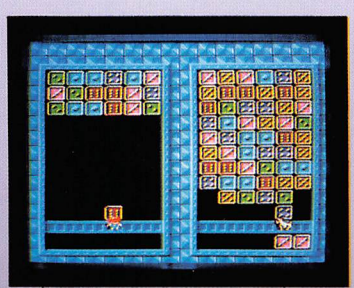
もう頭がパラメデス

ファミコン・ゲームボーイで大人気のパズルゲームがMSX2に新登場!!
自分のサイコロの目を操作して、上から落ちてくるサイコロ群にシューティング!!

好評発売中!!

PALAMEDES

パラメデス



2人対戦モードもあるぞ!

役を作ってどんどん消せ!

同じ目がぶつかれば、サイコロはどんどん消えていく。これがゲームの基本。消したサイコロで役を作れば、最高5ラインまでいっぺんに消えるのだ。
すばやいサイの目チェンジとシュートの快感は、まさに「パラメデス」の専売特許。簡単なのに、奥が深い。単純なのに、画期的。
どちらさんもよろしゅうございますか?てな感じで、スリルと迫力、楽しんじゃおう!

MSX2 / MSX2+ ▶ ¥4,900(税込)

■企画／開発:㈱ホット・ビィ

Super Baseball Simulation

野球道Ⅱ

MSX2版登場!!

導け、熱き男たちを。

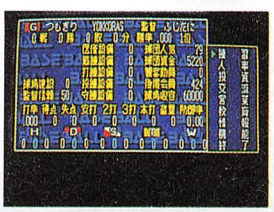
優勝者をめざして、新たなドラマを作るのは君だ。

プロ野球の監督として、数々の〝筋書きのないドラマ〟を演じた、『野球道』が大幅にパワーアップして『野球道Ⅱ』となりMSX2版に遂に登場だ!
前作同様、監督となってペナントレースを戦うぞ。毎日のコマンド、キャンプ、ドラフト、トレード、などには、新システムを導入。また試合画面も打席画面とグランド画面切替え方式。キャンプは4クールに分かれ、守備コンバート新人選手の獲得、コート人事。監督解任後には(監督浪人モード)などその他いろんな機能が追加され面白さ倍増だ!

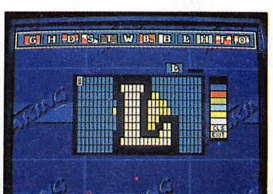
試合画面

一軍選手登録!

ユニフォームエディットモード



チーム状態は常に確認!



球団旗エディットモード

発売中!!

●FM音源/FM PAC対応 ●ジョイスティック対応

MSX2 / MSX2+ 3.5"2DD 4枚組 ▶ ¥8,000(税込)

■企画/開発:日本クリエイト 〒581 大阪府八尾市東本町5-10-1 TEL0729-96-1956

3.5"2HD 新対応

98UVシリーズのメニューがグッと増えています。

brother パソコンソフト自販機 ソフトベンダー武尊

札幌	そごう電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップ八ドソン	(011)205-1598
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2256
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)265-5260
	デンコードーDaci仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ利又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこぴり店	(025)233-5751
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&Pデ宇都宮	(0286)62-0202
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
熊生	パソコンランド21熊生店	(0277)45-2721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	ミドリ電気館	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 6F	(048)645-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館 1F	(0492)44-5461
上尾	ホンベル少上尾	(0487)73-8711
所沢	サン家電所沢店 2F	(0429)39-5117
松戸	イトーヨーカー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)3255-4311
	ミナミ電気館 4F	(03)3255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)3251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)3253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)3258-3711
	コムネ店	(03)3251-1523
	ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111
新宿	ラオックス新宿店	(03)3352-1241
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)3989-0020
	ビックカメラ池袋北口店 4F	(03)3986-8666
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)3496-4141
	ビックカメラ渋谷A館 8F	(03)3477-0002
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3610
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラタ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)29-2503
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキデデンキ館	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	無極屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)23-2722
大和	WAVE EYE大和店	(0462)63-9996
甲府	中込電気商会	(0552)24-5431
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	遠兵	(0263)33-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(054)254-5336
富士	メルパ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルパ浜松本店	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダMSV	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)984-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
	エイデンメディア大須	(052)242-8591
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)56-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1781
岐阜	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館 6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA 津店	(0592)25-0111
四日市	Kawai無線カデンフールド四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Box店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06) 634-1211
	J&Pアメディアランド	(06) 634-1511
	ニノミヤエレランド	(06) 632-2038
	ニックスコア日本橋店	(06) 647-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06) 341-2031
	J&P阪急三番街店	(06) 374-3311
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7311
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1201
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷アイランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-1171
道後	道後そごう	(0899)25-0156
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-0291
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)26-1333
熊本	寿屋北店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2091
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-6266
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店 6F	(0988)52-7568

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込み下さい。(送料は無料です)

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
新事業推進室
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)3274-6916
大阪営業所(06)252-4234

SONY

※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザー、グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたものです。

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまだ発展する。もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか？

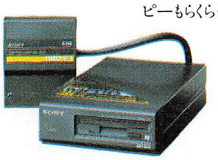
微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37mmピッチのファインブラックトリニトロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。

トリニトロンカラーモニターCPS-14F1
標準価格60,000円（税別）

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。



3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格36,800円（税別）

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の『プリントショップⅡ』を使えばハガキやカードのカラフルなプリントアウトもできる。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格49,800円（税別）

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのがグラフィックボール。（右）そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。（左）

連射ジョイパッドJS-303T
標準価格2,000円（税別）

グラフィックボールGB-6
標準価格9,800円（税別）

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。（MSX2の256色モードにも対応可。）

ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格29,800円（税別）

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。

MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格32,800円（税別）

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールIには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールⅡは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。

●MSX2+仕様 ●JIS第1、第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASIC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

MSX2+

クリエイティブパソコン F1 XV
HB-F1XV 標準価格69,800円（税別）

F1-SYSTEM

CONTENTS

1991 MARCH 3

FAN SCOOP

待ってましたの海戦シミュレーションゲームの登場
提督の決断 6

FAN ATTACK

攻略2回目はナポレオン皇帝になるまでだ/
ランペルール 10

ゲームも中盤に突入/ 大充実のアタックだ//
サークⅡ 16

スペースシミュレーションゲームのシナリオ1を攻略
銀河英雄伝説Ⅱ 20

便利な魔法リストつきの徹底攻略パート2
ティル・ナ・ノーグ 24

FAN NEWS

よりオモシロく、よりエッチになった美少女RPGの続編♡
ドラゴン・ナイトⅡ 110

花のももこ組! 仲間の助けを借りて、麻雀に勝て/ 114

DMfan ディスクステーション22号/ピーチアップ8/ピンクソックス4 108

PROGRAM

ファンダム 39
1画面10本+N画面2本+FP部門1本

ファンダムスクラム 48

スーパービギナーズ講座 68

新連載・マシン語の気持ち 70

AVフォーラム お題は「車」 90

BASICピクニック 34
USR関数でますますなにができるか

FM音楽館 72
オリジナル:ダンシングモアイ/ビートルズ:タックスマン/そのほか:豪華なクシコス・ポスト、トロイカ

ゲーム十字軍 98
のぞき穴:エメラルド・ドラゴン、サークII、ランペルール、FRAY/空想科学読本:カーバンクル解剖/歴史の散歩道:水滸伝108人発表

情報おもちゃ箱 **FFB** 30
最新GM情報、MSX-C入門ほか

FAN STRATEGY 水滸伝と三国志II 28

ゲーム制作講座 広い意味でのマップを作るということ 104

THE LINKS INFORMATION PAGE 76
ネットを離れて実際に会うオフの楽しみ

INFORMATION

ON SALE 115

COMING SOON 116
ファンタジーIV/ドラゴンアイズほか開発中ゲームの情報を満載

MSX新作発売予定表 1月25日現在の情報 119

いーしょーくーはまだかいな!? 『ソーサリアン』移植計画⑤ 106

FAN CLIP タボちゃんの可能性⑤ 120

読者アンケート 掲載ソフト30本プレゼント 38

特別企画

ターボR専用GUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェイス)って何だ//
MSXView 94

連載再開/ 今回はドキドキの初書きこみ挑戦ガイドだ/
パソコン通信はじめの一歩 92

特別付録

MAP、武器+防具データ満載なのだ//
エメラルド・ドラゴン MIDDLE CLASS BOOKⅡ

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体 ❹	2DD ×2
対応機種 ❺	MSX2/2+
VRAM ❻	128K
セーブ機能 ❼	ディスク
価格 ❽	6,800円

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源/MCはROM、FDはディスク、SCCはMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種/ソフトの仕様がMSX Iで動くタイプのものはMSX、MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、turboRでしか動かないものはturboRと表記されています。⑥RAM、VRAMの容量/MSX Iの仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑦セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑧価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎03-3431-1627

※おわび/『記憶のラビリンス』、『ほほ梅屋のCGコンテスト』はつごうにより今月はお休みです。

FAN SCOOP

太平洋を舞台に本格、海戦SLGの登場だ

提督の決断

シミュレーションゲームのなかで海戦ものはプレイしたことがなかったMSXユーザーに朗報！太平洋を巨大戦艦が駆けめぐる。

光栄
☎045-561-6861
3月下旬発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/PAC/テープ
価　格	14,800円

※CD付きは17,200円です。

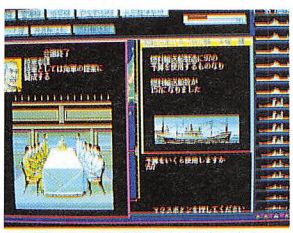
『提督の決断』はこんなゲームだ！

「巨大戦艦を自分の意のままに動かすことができる！」そんな感動を与えてくれるシミュレーションゲームがMSXに登場した。その名も『提督の決断』。

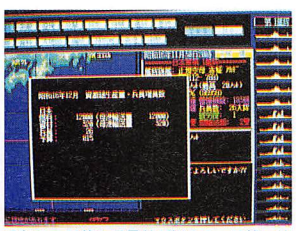
このゲームは、第2次世界大戦当時の日米両陣営の将校、艦船、戦闘機から基地、新兵器、歴史までが、正確にシミュレートされている海戦シミュレーションゲーム。

そのデータ量は、光栄が、「14800円という値段は安いくらい」といいきるほど膨大なもの。今回は発売前のファンスクープということで、X68000版の画面を使って『提督の決断』のゲーム内容に迫ってみたいと思う。シミュレーションファン必見の超大作SLGだ。

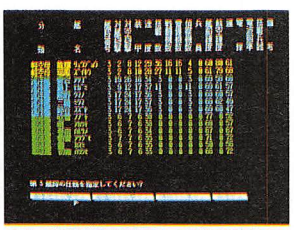
『提督の決断』のいちばんの魅力は、なんといっても大和や赤城などの軍艦を動かせるということ。実力を発揮できなかった大和の巨大な砲塔が火を吹き、敵艦隊を撃沈するさまを自分の目で見ることができる快感。歴史を自分で作りかえていくという、シミュレーションゲームならではの醍醐味を十分に楽しむことができるのだ。



予算の使い道は陸軍との作戦で決める。予算会議をクリアすると数値が上がるぞ



毎月、予算と兵員数が増える。予算の使い道を慎重に考えてから使おう!!

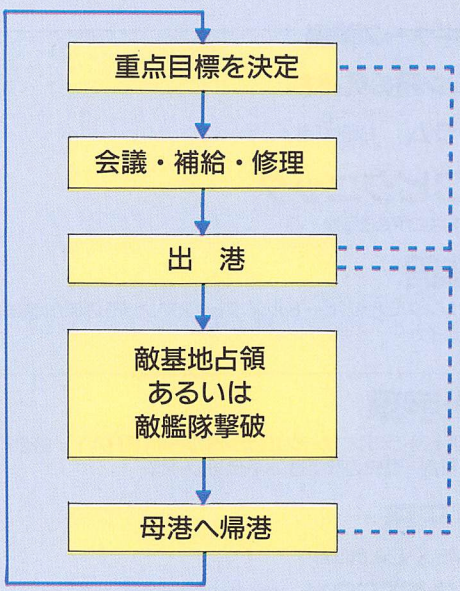


他の艦隊に命令を下すのも連合艦隊総司令官の任務。かなりの激務だ

ゲームはこう進行する

下のチャートは、このゲームのおおまかな流れを表したものだ。最初に攻撃の目的地を決め、次に自分の艦隊に燃料や人員の補給をする。そして出港後には敵艦隊と戦いながら目的地にむけてひたすら移動する。目的を果たしたら、母港にむけて帰還の旅にでる。そして母港では修理と補給を行い、再び新たな目的地点にむけて出港する。

この一連の行動を、シナリオごとに決められている勝利条件を果たすまで繰り返すのだ。



9つのシナリオがある

このゲームには、9つのシナリオがある。タイトルを見てもらえばわかるとおり、どのシナリオも歴史上の有名な海戦ばかり。

プレイヤーは、アメリカ軍か日本軍を選んで歴史に参加することができるのだ。

シナリオは全部で9つある。どのシナリオもやりごたえ十分だ

1 日米交渉決裂

昭和16年11月1日

あくまで戦争回避の努力を続けていた近衛内閣は、陸軍大臣、東条英機の強硬な態度についに総辞職。東条が首相に立った。アメリカの要求を受け入れることのできない日本は11月5日、御前会議(ごぜんかいぎ)において正式に開戦を決定した。アメリカは、日本の領土をおおむね満州事変以前の状態に戻すことなどを明文化した。ここに日米交渉は決裂した。

2 真珠湾攻撃

昭和16年12月8日

日本にとって連合軍の国力は脅威だった。資源や物資の保有量から判断して長期戦に持ちこんだら勝算はほとんどないことは明らかだったのだ。そこで開戦と同時にアメリカの前線基地ハワイに大打撃を与え、敵の戦意をくじかせることを狙った奇襲作戦が立案された。これが真珠湾攻撃作戦である。「ニイタカヤマノボレ1208」奇襲は昭和16年12月8日に決行された。

3 珊瑚海海戦

昭和17年5月7日

空母こそ取り逃がしたものの真珠湾攻撃によって連合国軍に大打撃を与えた日本軍は、第2作戦としてポートモレスビ基地の攻略を立案した。東京、マーカス、サイパン、トラック、ラエと太平洋を縦断する強力な防衛戦を張ることが目的だった。逆に連合軍としては防衛線を遮断し、補給路を断ちたかった。ここに史上初の空母対空母の戦いの幕が切って落とされた。

4 ミッドウエイ海戦

昭和17年6月8日

真珠湾攻撃でダメージを受けたとはいえ連合国軍は圧倒的な資源と工業力をもって国力、すなわち戦力を回復していた。連合国軍の艦隊が日本近海に出現するようになったことに危機感をおぼえた日本軍は太平洋の敵艦隊一掃を目的とし、中心基地ミッドウエイへの攻撃を計画した。しかし、連合国はその計画を事前にキャッチ。日本艦隊を待ちかまえていたのだ。

5 ソロモン海戦

昭和17年8月8日

ミッドウエイ海戦での大打撃により海づたいの太平洋進行作戦は停滞した。これを見た連合国軍は日本軍の前進を停止させるべく、反撃を加えてきた。ソロモン海域で唯一飛行場が建設できるガダルカナル島に上陸。ポートモレスビ周辺の制空権を握り、南太平洋全域の制海権を得るためだった。日本軍は連合国軍の上陸を阻止するべく艦隊を派遣するのであった。

6 南太平洋海戦

昭和17年10月26日

ガダルカナル島での攻防戦で日本軍は苦戦を強いられていた。ガダルカナル島は、日本軍は、アメリカ本土に接近する足がかりとして、連合軍はそれを未然に防ぐための防衛線として、どちらの軍にとっても戦略的に重要な地点。日本軍はトラック島で、損傷した艦隊の修理を行いつつ戦い、連合国軍には電波照準機が開発されていた。天下分け目の一戦だ。

7 マリアナ沖海戦

昭和19年6月19日

太平洋中心部を縦断するサイパン、テニアン、グアム基地は日本軍にとって本土と南方の味方基地を結ぶ1大防衛線、一方連合国軍にとっては、日本本土空襲の前線基地となる重要なポイントだった。新型空母を続々と戦線に投入してくる連合国軍に対し、日本軍は数隻の商船改造空母のほかは新たな攻撃空母を持たなかった。連合国側の本格的対日反攻が始まった。

8 比島沖海戦

昭和19年10月23日

絶対的防衛拠点サイパン、テニアン、ヤップ、パラオが連合国軍の手に落ち、フィリピン近海には連合国軍の艦隊が集結していた。日本にとってフィリピンは南方資源地帯との重要な連絡路であるため、これを失うことは資源を失うことに等しかった。マニラが落ちれば連合国の次の攻撃目標は日本本土。日本軍にとっては、まさに背水の陣の戦いだった。

9 大和特攻

昭和20年4月7日

比島沖海戦後の日本軍現存艦船はわずか28隻。84隻を持つ連合軍側の戦力にはとうてい及ばなかった。B29による本土爆撃が始まり制空権はもはや連合国側のものだった。日本国内では本土決戦が叫ばれ、一億玉砕がスローガンとされた。

沖縄では地上戦闘が激しさを増し、多数の市民が死んでいった。もはや日本軍の敗戦は火を見るより明らかになった。

豊富な攻撃ユニットがある

『提督の決断』は艦隊を率いて戦うシミュレーションゲームであるため、いろいろな艦船を自分の持ち駒として操ることができる。日本軍のラインナップを例にとって説明しよう。ムサシ、ヤマトなどの弩級戦艦、ナガト、キリシマなどの通常戦艦、アカギ、カツラギなどの空母、チトセ、リュウホウなどの軽空母、アシガラ、アブクマなどの巡洋艦、カゲロウ、シラヌイなどの駆逐艦、伊1、伊9などの潜水艦など艦船だけでもシナリオ1で、120種類以上のユニットを操ることができるのだ。戦争後半、次々と新しい戦艦を投入してきた連合国のほうは当然それより多い計算になる。

もちろん空の勇者も忘れちゃいない。戦闘機をはじめとし、雷爆機、長距離爆撃機、新型戦闘機と空の戦いをいろどるユニット勢ぞろいだ。当然、砲台や機雷などの基地兵器や兵員などもサポートされてるぞ。各ユニットは、技術力の向上によって改造も可能になっているのだ。

攻撃ユニットのうち、艦隊を構成する艦船たち。どの船もかっこいいよね

MSX版の画面はこうなるゾ

さて、MSX版への移植は基本的にPC-88版をもとにして行われている。といっても、PC-98版やX68000版から変わっている点はグラフィックや画面レイアウトくらい、画面はまだ開発段階のものだが、くらべてみても遜色(そんしょく)ないことがわかる。

戦闘画面もほらこのとおりだ

ゲームの基本画面だ。艦隊がキミの命令を待っている。さぁ、決断を下せ!!

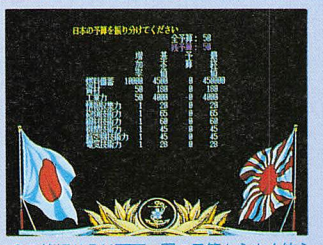
大地図を見たところ。ゲームの舞台となる世界を見ることができる

ゲームはこうやって進行する 1 母港では

まずは出港前にするべきことをかんたんにまとめてみよう。戦いは敵に直面した時に始まるのではなく、この時点で、すでに始まっている。いや、もしかしたら終わっているのかも……。

互いの国力、兵器がわかっている場合、戦争では、戦略がその戦争の勝敗を握っている。出港前、母港でするべきことは、その勝敗を握っている戦略自体を決定することなのだ。

1 しっかりと初期設定



予算振り分け画面。国の予算をうまく使うことが戦いに勝利する鍵を握るのだ

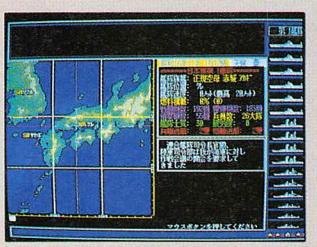
シナリオを決定した後、まず最初にすることは、国の予算を決定することだ。国民士気、工業力、技術力、情報収集力、燃料備蓄量、資材兵員数などの国力データに数値を振り分けることによって、国の軍事力が上がり、戦いが大きく変化する。国力の基本となる燃料と資材を重視して予算を振り分け、余った予算を技術力の低いものや工業力に振り分けるのが基本だ。

大切な将校の能力値

将校の能力値決定画面。将校の能力は戦闘や会議において重要な意味を持つのだ

将校の能力値もゲームでは重要な意味を持っている。将校は会議に出席させたり、艦隊司令官に任命したりするため、この数値が大きな意味を持つことになるのだ。かんたんに説明すると、艦船、航空の数値が高い将校は艦船攻撃の命中率や航空機の攻撃命中が高くなり、作戦の数値が高い将校は陸軍との会議で賛成を得られる確率が上がるといった感じ。めんどくさがって、いいかげんに決めたりすると、後が大変になってしまう。

2 作戦会議

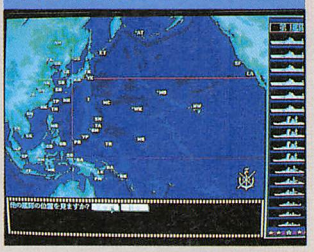


陸軍から戦略目標を決める会議の要求がきた。ここで出港後の目的地を決める

初期設定が終わったら、1航海ごとの目的地を決める作戦会議だ。これには自分、つまり海軍が目的地を提案する方法と陸軍が目的地を提案する2つの方法がある。作戦の数値が高い将校を会議に参加させると、陸軍の賛成が得られやすいとはいえ、海軍が目的地を決めて会議に提案しても、陸軍の将校たちが反対することが非常に多いし、陸軍が提案する作戦にしても、けっこう無理難題といったものが多いから、調整にはかなりの苦労があるのが現実。そこで、陸軍が提案する作戦にとりあえず賛成しておいて、後から変更してしまえばけっこう楽ちんなのだ。

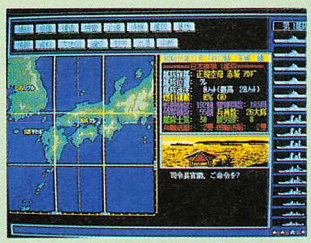
こんな情報が飛びこんでくることもある

自分で目的地を決定できる



戦いの舞台となる世界の全図。赤が日本軍、青が連合軍の基地を表している

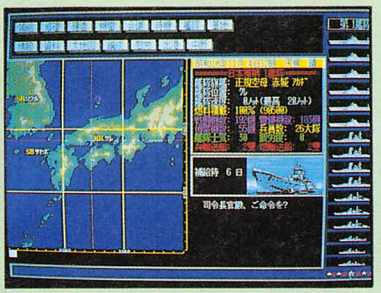
3 艦隊と基地への補給



ゲームの基本画面がこれ。目的地を決定したら、まず第1に艦隊への補給を行おう

目的地が決まったらいよいよ出港準備だ。ゲーム開始時には各艦隊の燃料は0、すなわち出港できる状態ではないため、まず各艦船の燃料を補給することからはじめよう。各艦隊によって移動スピードが違うため、スピードが遅い艦隊から補給を開始して順番に出港させていくのが賢いやり方だ。すべての艦隊に一気に燃料補給してもいいのだけれど、時間がかかりすぎるし、その間にも世界情勢は大きく変化していく。それから、基地への補給も忘れてはいけない。

兵員補給画面。輸送船に兵を乗せることも忘れてはいけない



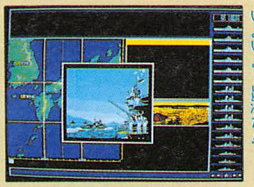
艦隊への補給待ちの間にいろいろな国政を行わなくてはいけないのだ。

4 会議で政策決定

政策を決定し、会議でそれが可決されると、それによって、それに見合った数値が上がる

会議も出港まえの重要課題なのだ。これは陸軍との話し合いによっていろいろな政策を決定するもの。なかでも重要なのが、兵器生産と工作員。航空機や輸送船は基地や艦隊に補給していくうちに、すぐに底をついてしまうため、あらかじめ増やしておく必要があり、敵基地の情報を知るためには、重点目標はもちろん、多くの基地に多くの工作員を送りこんで、敵の兵力をチェックすることが必要なのだ。それから、外交政策も重要な会議の議題だ。同盟国との技術協力によって、自国の技術力を高めたり、新しい兵器の分配が行われたりする。また、自軍の基地に対する政策も大切。ゲリラなどの攻撃を防ぐ意味でも、基地住民の友好度は上げておいて損はないのだ。そして、第1艦隊の補給が終了したら、いよいよ母港からの出港、出撃開始だ。

基地住民の友好度を高めることも必要なのだ

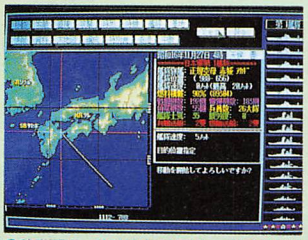


すべての準備が整った。いよいよ、出港だ!!

ゲームはこうやって進行する 2 出港後

政策を決め、艦隊の準備が整ったらいよいよ出港。多くの国民の期待が、司令長官の艦隊、第１艦隊にかかっている。出港後にはいよいよ敵との遭遇による直接的な戦闘が待ち受けているのだ。行動の１つ１つ、すべてに文字通り艦隊の浮沈がかかっており、国の未来がかかっているのだ。このページはそんな出港後の様子をダイジェストにしてまとめてみたぞ。

1 目的地まで移動



移動画面。移動地点を決定し、戦略目的地まで、少しずつ移動していくのだ

出港後の移動では、まず速度を決定する。最高速度で移動すると燃料消費量が大きいため、通常は最高速度の半分くらいで移動するのがベスト。速度の次は移動目標の決定だ。目標地点まで直線の最短コースで進むため、目的地にむかうまでに陸地がある場合などは、少しずつ目標地点を定めながら進んで行く。移動中には索敵、直掩（ちょくえん）、隊形などの命令を行える。「索敵」は自分の艦隊の周りに、敵の艦隊がいるかどうかをチェックするために、偵察機を飛ばすことだ。「直掩」は自分の艦隊が敵基地の近くなどにいる場合、敵の戦闘機からの攻撃を防ぐため、戦闘機で艦隊の護衛をする命令。「隊形」はバラバラになっている艦隊の配列を、洋上での不意の敵襲に備えて、戦闘時の艦隊の隊形を決める命令。

目的地に向かう途中、海上で敵艦隊と遭遇すると艦隊戦が行われる。

索敵

索敵は敵の先制攻撃を防ぐ意味でも重要な命令。マメにおこなうことが大切だ

2 艦隊戦

艦隊戦は自分の戦術のみせどころだ。少ないダメージで敵を倒すのだ!!

敵と遭遇すると移動画面から、ＨＥＸ画面の戦闘画面に切り替わる。『提督の決断』では、ゲーム中の戦闘を、攻撃のさい砲弾が100％命中することのない実際の戦闘に近づけるため、命中率というパラメータがもうけられている。これは天候、乗組員の熟練度、艦船の能力などによって変化し、攻撃の命中率を左右する。夜間の戦闘では視野が悪い、移動スピード、攻撃射程距離が落ちるなどの制限がつく。

攻撃方法には、艦船攻撃、航空機砲撃、魚雷、爆雷、爆弾、ロケット弾などがあり、敵の種類によって使い分けることが勝敗の鍵を握ることになる。特に艦隊戦で射程距離が短いとはいえ、魚雷が有効な手段だ。

やった!!　ついに敵の艦船を撃沈したぞ!!

3 敵基地戦

敵基地に到着したら、基地攻略作戦に入る。基地攻撃には艦載機による空撃、艦隊による砲撃、兵員の上陸の３つのステップがある。最初に空撃、基地に近づいたら砲撃、そして基地が弱体化したら、兵員の上陸を開始する……。セオリー通りの攻撃であるとはいえ、敵の基地がかんたんに陥落するとは限らない。残存勢力を確認し、戦うのがポイントだ。

基地に上陸するためにはまず、艦隊による砲撃で敵基地にダメージを与えるのだ

4 政治も大切

基地住民の友好度が下がるとゲリラ活動が活発になる。上の写真がいい例だ

基地を陥落させたらその基地は自軍のものになる。突然攻撃された基地の住民たちの友好度は、当然低いはず。友好度が低いとゲリラなどの攻撃によってせっかく自軍のものとした基地の弱体化にもつながるのだ。戦略拠点の住民とは友好度を高めておくことが必要。また、戦闘で傷ついた自軍の兵士を慰労し、疲労度を回復したり、補給なども大切なのだ。

5 母港への帰港

母港への帰港。艦隊の戦果によって、国民は一喜一憂するのだ

作戦会議で決定した目標地点をクリアしたならば、母港への帰還だ。多くの国民が艦隊の成果を待ちわびているぞ。目的を達成したか、否かによって国民士気は大きく変わってくる。大成果をあげた艦隊が帰ったとき、国民は帰港を歓迎し、国民士気も大いに上がる。国民士気を下げないためにも目的を果たすまでは母港への帰港はしないほうがいいのだ。

6 艦隊修理

艦隊は度重なる戦いて傷ついている。修理して新たな気持ちで戦いにでるのだ!!

母港に帰りついた時には、長い航海と激しい戦闘で兵士は疲れはて、艦隊はボロボロになっているはず。兵士は慰労に出し、思いっきりハネを伸ばさせてやろう。

傷ついた艦船は修理し、新兵器が開発されているときには、それを組みこむための改造をするのだ。また、すぐに新しい戦いに旅立たなくてはいけないのだ。将兵に安息のときはない。

軍の司令官からついに権力の座へ!!

L'EMPEREUR ランペルール

ランペルール攻略の第2回は、軍人から権力者になったナポレオンの行動のレポートと、新しく使えるようになる政府コマンドについて考えてみたぞ！

光栄
☎045-561-6861

発売中

媒体	MEGA ROM ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/PAC/テープ
価格	11,800円

媒体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

※CD付きはディスク版12,200円、ROM版14,200円です

最高司令官ナポレオンはさらに上をめざす！

フランスの生んだ英雄、ナポレオンの半生を題材にした歴史シミュレーションゲーム攻略の第2回。

今回はフランス軍最高司令官の地位にあるシナリオ2「権力への意志」から、国政を掌握し第一執政となってからのシナリオ3「革命の終結」をクリアするまでを攻略レポートする。

このゲームはナポレオンが出世するにしたがってその権限が変化していくという特徴がある。

シナリオ1をクリアし、イタリア方面の司令官からフランス軍全軍の最高司令官になると、それまで自由にできなかった都市間の移動ができるようになる。これによって、兵員を後方の都市から補充したり、有能な軍人を戦線以外の都市からつれてくることが可能になる。

また最高司令官から第一執政への出世のときには敵対する国の都市への遠征（戦争）と自分のいる都市への内政のみおこなうだけだったプレイヤーに国政レベルの権限が与えられる。他国と同盟を締結したりする外交や、物資や食料を輸出入する貿易、制海権を得るために重要な艦船の建造などの政府コマンドが3か月に1回使えるようになる。

これにより、それまでナポレオンであるプレイヤーを無視して変化していた国際情勢を、プレイヤーの意志によって操作することが可能になる。

国際関係が運命を決めるのだ。

1798年のヨーロッパ

↑シナリオ2からスタートしたときは、やはりオーストリアが最初の交戦国になるだろう

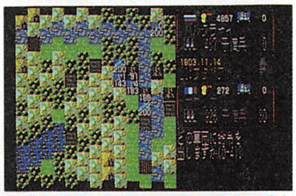
司令官コマンド

↑現在いる都市の司令官となり、軍や都市への命令を毎月1回おこなうことができる

政府コマンド

↑3か月に1回、自国フランスとヨーロッパ全土を見回して国政をおこなう

戦闘画面


↑敵の都市を遠征してうばい、領土を拡大

←常勝将軍とよばれ、フランス軍最高司令官となったナポレオンは、さらに出世の道をかけのぼって、権力の座へと近づいていくのである

移動のついでに人材を引きぬけ!!

シナリオ2は、フランス軍最高司令官となったナポレオンを、最前線に移動することから始まる。

ナポレオンはシナリオ1をクリアしたときは28都市パリに、シナリオ2からスタートしたときには27都市サンマロにいる。

シナリオ1の場合、ナポレオンのいる都市が敵対する都市と接しているときには、ナポレオンはその都市を離れることができなかった。

しかし、最高司令官になると都市間の移動は、どんなときでも自由になる。

これを利用して、ここで人材を集めることを考えたい。

フランスの西海岸やパリには、有能な軍人がたくさん存在している。

歩兵能力Aのスルト、指揮能力と歩兵能力がAのダヴー、また騎兵能力Aで、ミュラと並べて騎兵の突撃に活躍させたいベシェールなどがそうだ。

またAレベルの能力はなくとも、Bレベルの能力が多く、将来が期待できるベルナドットなどは、経験を積ませるとレベルが上がることを考えあわせ、早めに手元にほしい軍人である。

人材の確保と同時に、あまり能力の高くない軍人が指揮している砲兵や騎兵の軍団を解体し、大砲や軍馬などの戦力をプレイヤーが動かせるナポレオンの指揮する軍隊の、有能な軍人の軍団に再編成するのも、戦力を手早く集めるのには有効な手段である。

シナリオ2の戦略としては、やはりまずイタリア半島の最後の38都市ナポリをおとしイタリアを平定。続いて34都市ヴェネツィアに侵攻し、オーストリアと対決するというのが流れとして考えられる。

海のむこうにあるイギリスは、北海の制海権をにぎるまでは手出しができない。

また都市のつながりから3都市を連続的に攻めおとすための大戦力を集中したいスペインに遠征をするのは、今は得策ではないだろう。

優秀な人材を確保

↑イタリアへ移動の途中、ベシェールという、騎兵能力が優秀な軍人をみつけた

↑次へ移動するときには、彼も連れていく。ナポレオンの直属はさらに強化されたのだ

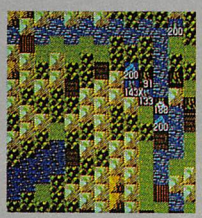
研究 橋は戦いの要所である

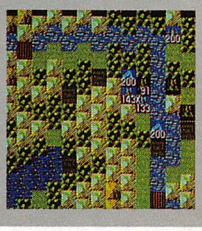
マップには川が流れ、そこに橋がかかっているものが多い。

この橋は歩兵によって爆破することも、架橋することも可能なので大部隊を渡河させる場合は、建設能力の高い歩兵部隊をつれていき、橋の数を増やすことを考えよう。

また、敵が橋の上に乗っているとき、その橋に向けて大砲を打ちこんだり歩兵の工作によって爆破をしかけると、橋が落ちて1部隊を全滅させることもできる。

これを応用すれば冬季の凍結した川や海の上にいる部隊にも同じような戦法が使えるので、覚えておくといいだろう。


↑敵の軍団が都市からはなれ、橋を渡ってきた。すかさず橋にむかって砲撃をかける


↑みごとに橋は落ち、敵の軍団は全滅した。必要ならば再び歩兵が架橋すればよい

研究 経験をつめば軍人がレベルアップ

軍人がなにかの行動をすると、経験値を得ることができる。

この経験値は、一定数たまると、軍人の持つ8つのパラメータのうちのどれかを1つ押し上げる。

つまり、軍人を数多くつかってやれば、それだけ軍人を成長させることができるのだ。

このとき、レベルCやDばかりの者を成長させるのは、時間がかかる上に効果がうすい。

やはりレベルBの多い者やレベルAを持った軍人をさらに育てるように心がけるのが得策だろう。

↑スタートしたばかりでも十分優秀だが

↑経験をつませると能力がさらに上がる

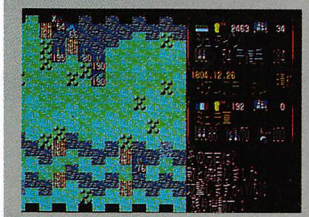
研究 大砲の射界の変化を考える

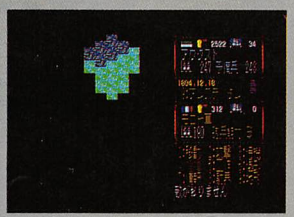
砲兵隊は、敵と直接戦闘しないため、長持ちさせることができる部隊だ。しかし、この砲兵には天候や障害物によって、その射界(砲弾のとどく範囲)が大きく変化するという弱点がある。

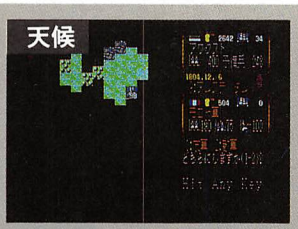
敵の周囲に森や丘がある場合、むやみに敵に接近していくよりも近くの高い山に移動し、砲撃ポイントをさがすとよい。

天候によってもその射界は変化し、特に雪のときには移動力の低下もあって、ほとんど戦力にならない。

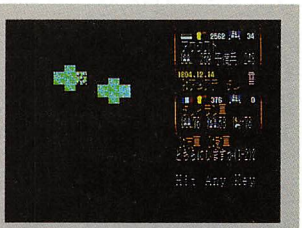
冬の遠征は極力さけるべきである。


↑冬はすべての面で遠征には不向きだ


↑障害物がなく雨や雪のないときの射界



↑天候がよいときの射界(2軍団)


↑雪が降ると極端に射界はせまくなる

↑障害物と同じ高さでは砲弾はとどかない

↑後退して高さをあげると砲撃が可能に

ナポリを平定しオーストリアに無血侵攻

ナポレオン率いるフランス軍の精鋭部隊は、イタリア半島の南端、38都市ナポリ攻略のため37都市、古都ローマに集結した。

ナポリはイタリア半島の先端で、陸路ではローマからしか攻めこめない位置にある。

海軍力が弱体なフランス軍としては、艦船が建造でき、制海権を握るのに必要な軍港のあるこの都市は、ぜひともほしい。

このゲームでは、敵と味方の戦力比がいちじるしい場合、敵が戦わずに撤退することがある。

今回もそれをねらい、一度に遠征に参加できる軍団数の限度である10軍団、モローの率いる砲兵部隊以外はすべて限度いっぱいの200の兵力という、敵の約5倍でナポリに遠征した。

予想に反してナポリはフランス軍と戦闘に入った。戦力的にはまず負けないので、損害をいかに抑えるかが問題になる。

東にある山地から、都市を砲撃できたので、砲兵部隊の遠距離からの砲撃で敵の戦力を減少させる戦術をとることにした。

2軍団総兵数で400に満たないナポリ軍は簡単に崩れた。

イギリスから歩兵1軍団が敵の援軍として都市の北側に上陸したが、味方の誤射をさけて山地がわを大回りしたダヴーの歩兵部隊と、都市に突撃する準備のため北側にまわりこんでいたミュラの騎兵軍団によって牽制され、そのすきに混乱した敵軍にベシェールの騎馬軍団が突撃し、遠征はフランス軍の圧倒的勝利に終わった。

そのころ、ナポレオン以外の司令官の都市でもあいついで遠征が行われ、32都市ミラノが34都市ヴェネツィアを攻め落とし、22都市ウィーンも陥落して、2つのオーストリアの都市を占領。自国の都市は12となり、幸運にもシナリオクリアが達成された。

ナポリ

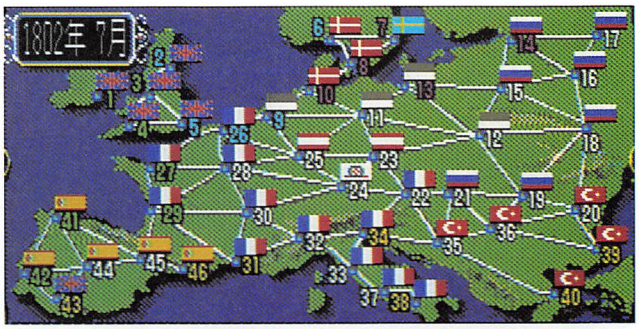
港があるため、たとえ周辺の都市をおさえていても、海から敵の援軍があらわれる

フランス軍がミラノへ遠征をかけた

敵は戦わず退却。無血で侵攻に成功だ

ウィーン

ウィーンも直接戦わずに入手



フランスの都市が12をこえた。これでシナリオ2をクリアできた。そして……

そして政変はおこったのだ!!

シナリオ2をクリアすると、「パリの民衆が閣下のお帰りを待ち望んでおります」というメッセージがナポレオンにとどく。

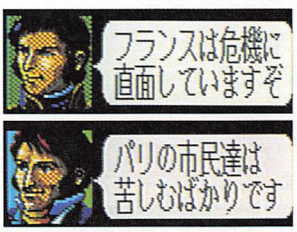
史実では1799年2月におこった、「ブリュメール18日のクーデター」が待っていのだ

バラスを総裁とする政府を打ち破るためには議会の支持が必要で、ゲームでは元老院と五百人会議の2つを演説によって説得しなければならない。

議会を説得するのはナポレオンよりも、政治家(政治能力Aの軍人)の仕事である。

政治の専門家タレイランと、警察長官のフーシェがナポレオンの代弁者になってくれる。

議会でだれに演説させるかを聞かれたら、この2人のうちどちらかを選べば議会は説得され、内乱の危機はさけられるだろう。



同士たちがナポレオンにつぎつぎと進言

五百人会議と元老院の2つを説得しなければならないのだ

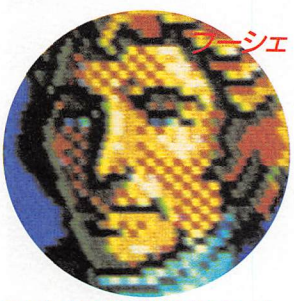
まずは議会の支持をえなければならない。ここは軍人より政治家にまかせよう

元老院に続いて五百人会議を説得。タレイランの演説は迫力がある

タレイラン

外交官として有能で、ナポレオンの政敵にもなった男。政治能力はAレベルだ

フーシェ



ナポレオン時代の内政をささえた1人。タレイランとならんで政治能力はAレベル

そしてナポレオンは第一執政に就任して国政をにぎり、ここからシナリオ3がはじまる

ついに国政を手にしたぞ!!

クーデターが終わり、国の政治をおこなう第一執政に就任するとシナリオ3がスタートする。

ここからは都市の司令官としての毎月1回の司令官コマンドのほかに、3か月に1回、国としての行動を決める12の「政府コマンド」が追加される。

外交や貿易などに関する命令を1回につき2つ出す「国命令」と、自国の各都市に1つずつ命令を出す「都市に対するコマンド」の2種類がある。

ゲームのBGMやウェイト切り換えのための設定コマンド以外の11のコマンドは、ゲーム上重要な意味を持っている。

下の8つのコマンドは、主として国内に対する命令で、特によく使われるのは移動と情報だ。

移動は司令官コマンドにも同名のコマンドがあり、軍人や金、食料を隣接する都市へ移動することができる。これによって前線の都市へ後方の都市から戦力、金品を補給することができ、戦略的に大きな意味がある。

また情報は、司令官コマンドでは1回の命令数を消化してしまうが、政府コマンドでは命令数に数えられないので、自国、諸外国の状況を自由に確認できる。これをうまく使って、自国に有利な戦略を考えよう。

また命令は毎年1月の直接税(金)を納める税率の高い国税納入都市の指定と、物資(5月・11月)と食料(11月)を国庫に納入する補給都市の指定をするコマンドだ。

国の財政を考えて指定、解除をおこなうこと。

政府コマンドは3月に1度。表示がこのように国全体の情報をみせるように切り替わる

軍備

大砲製造費の投入と捕虜の登用ができる

配備

できた大砲を各都市へ移動し、配備する

命令

各都市の税の負担を設定する

移動

軍人、金品を都市や国庫へと移動する

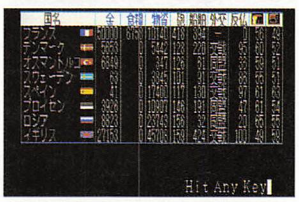
人事

司令官や軍人の人事や予備役を決める

休養

政府コマンドの終了を決定する

情報



都市や軍人の状態も自由にしらべられる

流通

国庫から各都市に均等に輸送する

研究 市民生活を考える

このゲームでは季節に応じて、ストや内乱のような事件と、コレラ、ペストなどの疫病が発生することがある。

事件や疫病が発生すると都市の生産力は激減し、軍に所属する兵士の数も減少する。

これらのうち事件は都市の物資や食料の充足度が低いと発生しやすく、また、疫病は衛生度をしめす病院数によって発生率が変わる。

物資や食料の充足度は分配によって、また病院数は医療への投資によって数値を上げることができるのだ。

とくに前線に位置する都市では、これらが命とりになり、敵に攻めこまれたときに対処できないおそれがあるので、都市の状況をよく見て、都市の市民たちへも金を回すべきである。

都市への投資は司令官コマンドでできる

別名黒死病。もっとも恐れられた疫病

ストになると生産力が一気に低下する

疫病は軍人にも被害が及ぶのだ

生産力とともに、兵士まで減少する

外交を制する者は戦いを制す!!

国政のなかで、特に重要なものに外交がある。

シナリオ2までは、プレイヤーの思惑に関係なく、不戦同盟や友好条約が結ばれていた。

このため苦労して軍備を整え、いざ遠征というときに政府が同盟を結び、軍備をじっと保持し続けたり、ああわててほかの方面に移動させたりと、はがゆい思いをさせられるのだが、これからは、プレイヤーの判断で外交関係を調整できる。

外交は当面の敵となる国以外の国と、できるだけ交戦しない関係を維持することを考えるようにする。

これによって戦線をしぼり、兵力の拡散をふせぐことができるため、外交戦略は極めて重要なのである。

外交のコマンドには、同盟締結、友好条約、宣戦布告、貿易停止、捕虜交換の5つがあり、その成否は常に交渉の相手である諸外国の、フランスに対する感情いかんによっている。反仏感情が高い国とは条約、同盟の締結が成立しにくくなり最終的には宣戦布告をされるだろう。

国家間の状態には同盟、友好、中立、戦闘状態の4つがある。

同盟は不戦同盟が成立している状態で、通常は同盟後3年間、交戦中の国と一時停戦したときは1年間はその国とは交戦しないことになる。

同盟の期限が切れたときと、友好条約を結んだ場合友好関係になり、その国の反仏感情が一定以下の間は無期限に続く。

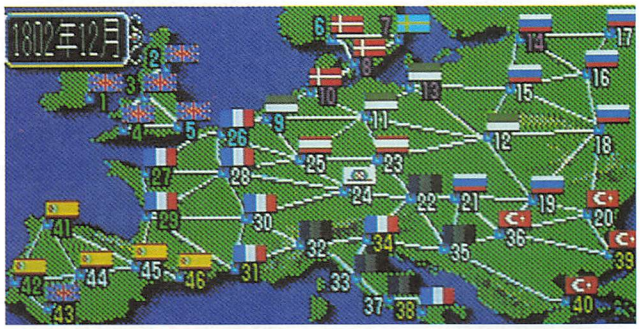
貿易中止を相手国に通告すると、その国は同盟、友好の状態から中立になる。

そして宣戦布告は、その国と交戦状態になることを示し、遠征が可能になる。

友好国には宣戦布告ができるが、友好を裏切る宣戦布告は兵の士気や軍人の忠誠度を下げる。

捕虜交換は、敵国の捕虜になっている軍人を自国の捕虜、または、1人あたり1000の金と交換することがでる。

戦略的外交の手順



↑現在はイギリス、プロイセン、ロシアと交戦中

↑後方を守るため、スペインと同盟したい

↑政治能力の高い物を使者にたてて交渉

↑交渉の結果無事に同盟に成功した

↑反仏感情も低下。安心して敵と戦える

貿易は強力な戦略手段なのだ!

貿易は物資や食糧を外国と輸出入するためのコマンドである。

このコマンドは食糧や物資が不足したり、余ったりしているときに商売として輸出入をおこなうことができる。

輸出によって得た金を軍備に回したり、輸入した食糧や物資を国内に流通させ、国力の安定、増大をはかるわけである。

また、貿易には商売以上に重要な意味がある。

フランスは農業生産力が豊かな国なので食糧の輸出が貿易の中心となるのだが、これによって外交関係を維持することができるのだ。

貿易が成功すれば、その国の反仏感情は下がる。

したがってある同盟国の反仏感情がじりじりと上昇し、同盟の期限が切れると同時に宣戦布告されそうな場合、その国に食糧を安く輸出する。

するとその国の反仏感情が下がり、同盟の期限が切れても、それを更新することもできる。

その間に当面の敵と戦い、その影で、つぎの敵に対する遠征の準備をすることができるのだ。

↑反仏感情を見ると、プロイセンの数値がジリジリと上がっていることに気付いた

↑このまま交戦状態になってもこまるので、フランスの経済的武器である食糧を輸出

↑値段の交渉は、この場合安くてもいい

↑貿易終了。反仏感情の低下がわかる

研究 制海権をとる準備

政府コマンドに、船舶というのがあり、軍港を持つ都市に艦船を建造したり、それを移動あるいは廃棄するためのものである。

このゲームには地中海、大西洋、北海、バルト海の4つの海域があって、それぞれを安全に航行して、他の都市へ遠征したり、金品を移動したい場合には制海権が必要。

制海権は、その海域にある軍港を持ち、配備した艦船数が、他の国を上回れば得られる。

余裕があったら艦船を建造しよう。

↑今艦船を作っておけば、あとあと有利だ

対プロイセンからスペイン転戦、ついに皇帝に!!

ナポレオンは第一執政として政権をにぎった。

いままで総裁政府の、身勝手な外交政策や、あてにならない陳情処理によって振り回されていたのが、こんどは自分が陳情を処理し、諸外国との交渉も直接できるようになったのだ。

これによって、遠征の計画はずいぶんやりやすくなった。

外交使節はナポレオンのいる都市の軍人でなければならないので、外交関係の仕事をさせるために、軍事的には無能なタレイランをつれて回らなければならないのが多少面倒だ。

遠征のほうは、クルクルとネコの目のように態度を変えるオーストリアを相手にしている。外交を駆使してオスマントルコ、ロシアとは同盟を結んだので、反仏感情の変化に注意しながらときどき食料を安く輸出し同盟関係を維持している。

同盟を結ぶコツは、一度その国の都市に大戦力で遠征し、占領する。すると相手国の反仏感情が下がるので、すかさず外交の交渉をするのだ。

したがって、遠征をしかけるならば政府コマンドのある月のまえがいいということになる。

ミュンヘンやパリに力を注いでいるうちに26都市リールをプロイセンに占領されてしまった。この失策をきっかけに戦況は悪化し、プロイセン、オーストリア、フランス、そしてデンマークの4か国がにらみあう状況になってしまった。

23都市プラハや9都市アムステルダムをめぐって、少しでも有利な状態に都市のつながりを持ちたい4国はこぜりあいを繰り返した。

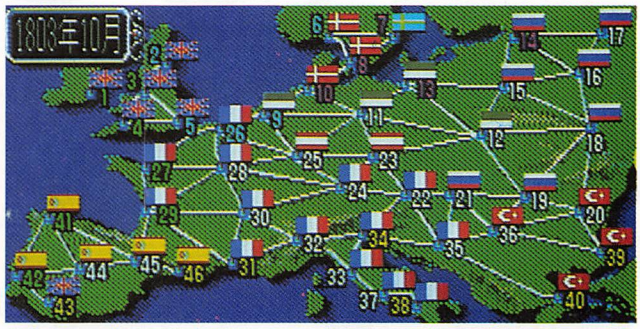
そうしているうちに、スペインに宣戦布告されてしまった。

とにかく力押しでプラハを攻略し、オーストリア、プロイセンと同盟を結んだナポレオンは、戦場をスペイン戦線に移した。

予想よりも軍備のととのっていないスペインの3都市を陥落させたとき、パリからメッセージが来た。都市を18占領、シナリオ3をクリアしたのだ。

急いでパリに帰ったナポレオンを民衆が熱狂して出むかえた。

そしてナポレオンは、ついに皇帝の座についたのだった。



北ヨーロッパは4つどもえの状況。スペインとは友好関係だが、反仏感情が高まりつつある

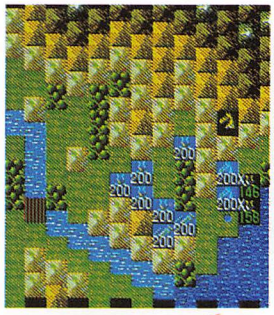
アムステルダム

湿地が多く、砲兵の移動に苦労するだろう

プラハ

森林が多く、砲兵の配置に注意がいる

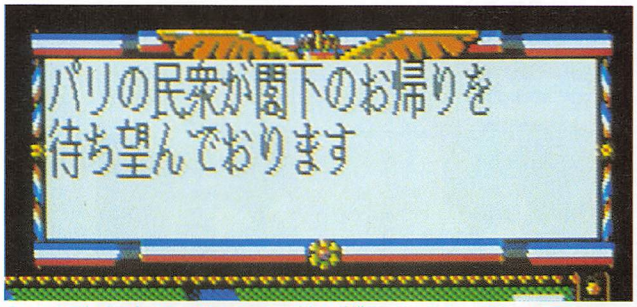
バルセロナ


地中海ぞいの軍港があるのでおさえたい

マドリード

険しい山地があり、移動に時間がかかる

スペイン攻略はここまでは楽勝できた。しかし人民が蜂起することがあり油断ならない



パリの民衆がナポレオンを呼んでいる。時代は英雄を、さらに上へと押し上げるのだ

ついに皇帝に!!

ついに、権力の頂点に立った。民衆によって選ばれた皇帝、ランペルールの誕生だ!

FAN-ATTACK

ここがふんばりどころの中盤戦だ！

Xak II [サーク]

Rising of The Redmoon

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

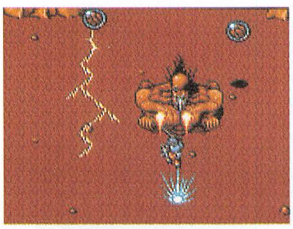
Xak IIのアタックももう3回目だ。そろそろ真の敵の姿も見えはじめ、物語も中盤戦に突入したところだ。ラトクをビシバシ鍛えて、レベルをガンガンあげていこうぜ！　今回はカウリャンの城の攻略だ！

媒　体	2DD×5
対応機種	MSX2/2+ ※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価　格	8,800円

※ターボRの高速モード対応

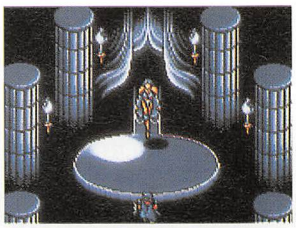
再び旅に出たラトク……

バドゥーとの戦いから3年……行方不明になっている父を捜すためにふたたび旅に出たラトクは、ボローズの森で迷っている途中、シャナという不思議な女の子にであい、彼女の案内でなんとかバヌワの町にたどり着いた。町の神父に森のモンスター退治を頼まれたラトクは森の先にある洞窟で妖魔四天王の1人、東天王ボグレウスを倒す。帰り際にシャナそっくりのミューンという眠ったままの女の子を見つけ、町に連れ帰った彼に、今度は町長からの依頼がはいる。町の西の結晶の谷にある鉱山に巣食うモンスターどもをどうにかやっつけてほしいというものだ。鉱山のモンスターはボローズの森のやつらとは比較にならないほど強力だったが、モンスターとの戦いのなかで成長したラトクは西天王エブ・フィールを倒すことができた。



XakIIはじめてのボス、東天王ボグレウス。なかなか手ごわい

だが、ここまでの戦いはまだ序章にすぎなかった。以前から教会を訪れるたびに気になる存在だった修道女はフェル・バーウと名乗り、ラトクをいままで真の勇者かどうかためしていたとうちあけた。そして、町を離れられない自分のかわりに、カウリャンの城に行ってほしいとたのむのだった。



西天王エブ・フィール。さんざんえらそうなことをいうわりには弱かったような

重要人物のおさらいもしてみよう

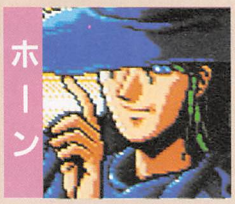
ゲームも中盤にきていろんな人がラトクに関わってきた。その人物をここでちょっと整理してみよう。だれがなにをしているのかを把握しておかないとゲームについていけなくなるぞ。XakIIのおもしろさはここにあるといってもいいすぎではない。

ジーク
武器屋のおやじ。昔ラトクの父トルクといっしょに戦ったことがあるという

バスパ
バヌワの町の医者、医学に関してはかなりの腕らしいがいつもよっぱらっている

シャナ
ボローズの森の民。彼女とそっくりなミューンとはどんな関係があるのだろう

フェル
町の教会の修道女だがなにかほかにも秘密がありそうな感じだ



ホーン
ボローズの森で出会った吟遊詩人。たんなるスケベ野郎とは思えないのだが……

リューン
前作で活躍した主人公とおなじ戦神デュエルの血をひく冒険家だ

レイ
もとは船長だったが恋人を救えなかったショックでいまは飲んだくれる日々

さあ、カウリャンの城へゴー!!

教会を出るとき、酒場にいるミリアの持っている星のカギをうけとってから、町の南にある噴水に向かうようにしよう。噴水のそばには老人が立っていて、カウリャンの城までの秘密のルートに導いてくれるぞ。

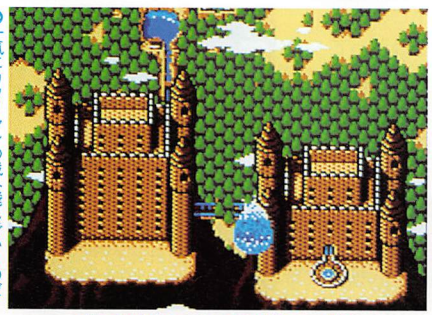
噴水から伸びる水柱のなかを通ると、あっというまにカウリャンの城にたどりつく。

カウリャンの城は複雑なので、マップをよく見て迷わないようにしよう。迷ってボーッとしてるとモンスターにばりばりと攻撃されてやられちゃうぞ。

それから、鍵のかかっているドアを開けるときは鍵の種類を間違えないようにしよう。間違えるとトラップにひっかかって体力が減ってしまうのだ。何度も失敗すると死んじゃうぞ。

水の柱の中を通って

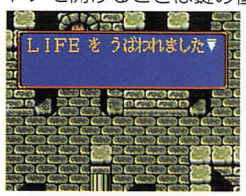
噴水から水柱が空へとのびていく……



一気にカウリャンの城へ飛んでいくのだ

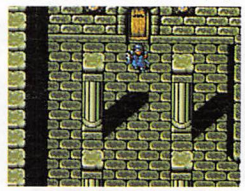
カウリャンの城へ!!

星のカギは城のなかで必要なアイテムだ



誤ったカギを使うとこうなってしまう

トラップだ!!

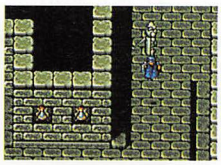


このドアの先にはエア・エレメンタルが……

不気味なドア

強い!! モンスター軍団

カウリャンの城を守るモンスターたちはもうムチャクチャに強い! 敵がこんなに強くていいんだろうか? なにせ1回の攻撃で受けるダメージがただものではない。敵の攻撃に注意しながら進もう。



ボケっとしてるとやられちゃうぞ

オーク

やりを投げてくる

ラナプ

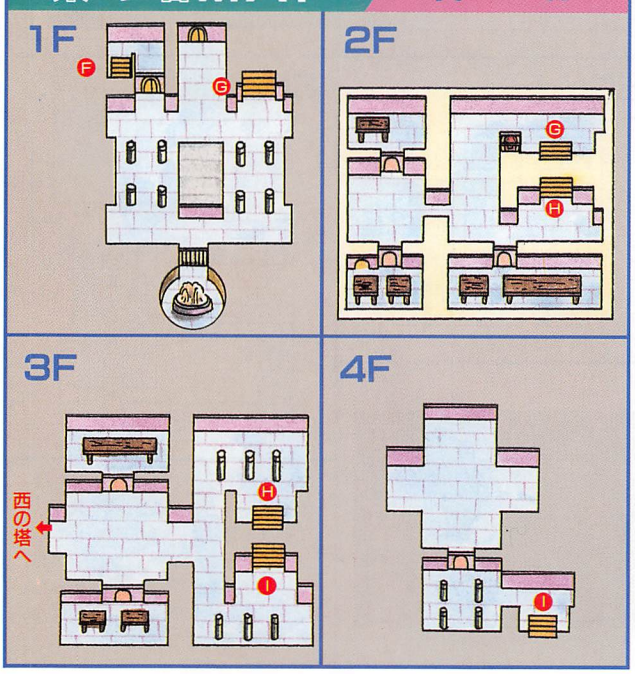
花から弾を吐いてくる

フレア・ナイト

長いやりを武器としている

まずは東の塔でエア・エレメンタルと戦闘だっ!

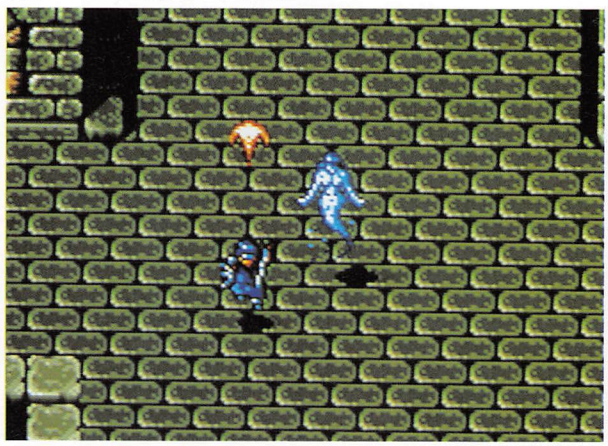
東の塔MAP 1F~4F



※階段Ⓕは18ページの「東の塔MAP・B1F~B3F」のB1Fに通じます。

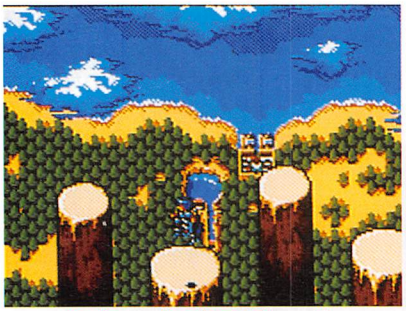
カウリャンの城は東と西の塔にわかれていて、最初は東の塔を登っていくことになる。そして東の塔の4階には、中ボスであるエア・エレメンタルにであう。彼女はこの城の主である南天王、ヴァールのしもべ。4つに分裂して攻撃してくるが、合体したところをねらいうちだ。

妖魔に魂を売った妖精。ヴァールの誕生にも手を貸した



合体したところをフォースショットでねらいうつのがコツだ

塔の西と東を行ったり来たり



高所恐怖症になりそうな西の塔と東の塔のあいだ

これがないと水のなかで大ダメージをうけてしまう

ヒヤッとするぜっ!!

エア・エレメンタルを倒したら、塔の3階にもどって、となりの西の塔に行ってみよう。西の塔と東の塔の間はとび石のようにジャンプしながら渡っていくのだが、これがけっこうヒヤッとするのだ。2重スクロールする背景のおかげで異様に高いところにいるという感じがしてしまう。

変な服みつけっ!!

そして地下1階で不思議な服をみつけたら、また東の塔にもどる。東の塔の地下でこの変な服が必要になるのだ。そして、エア・エレメンタルからもらったアイテムで2階の小さな穴のなかにあるアイテムをひろってこよう。

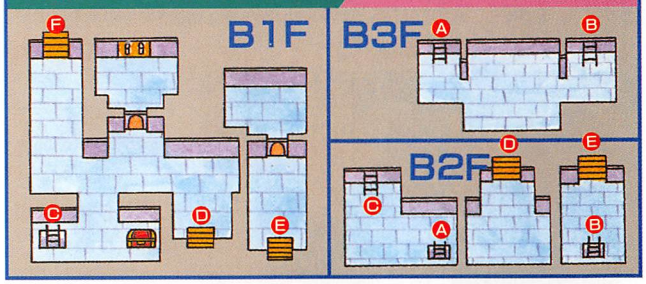
そして地下に行ってみると、不死身のカニがシャコシャコと動いているのでうまくよけて、地下3階の反対側から階段を昇り、地下1階にいるポグウィルさんとアイテムを交換だ。

カニさんだ

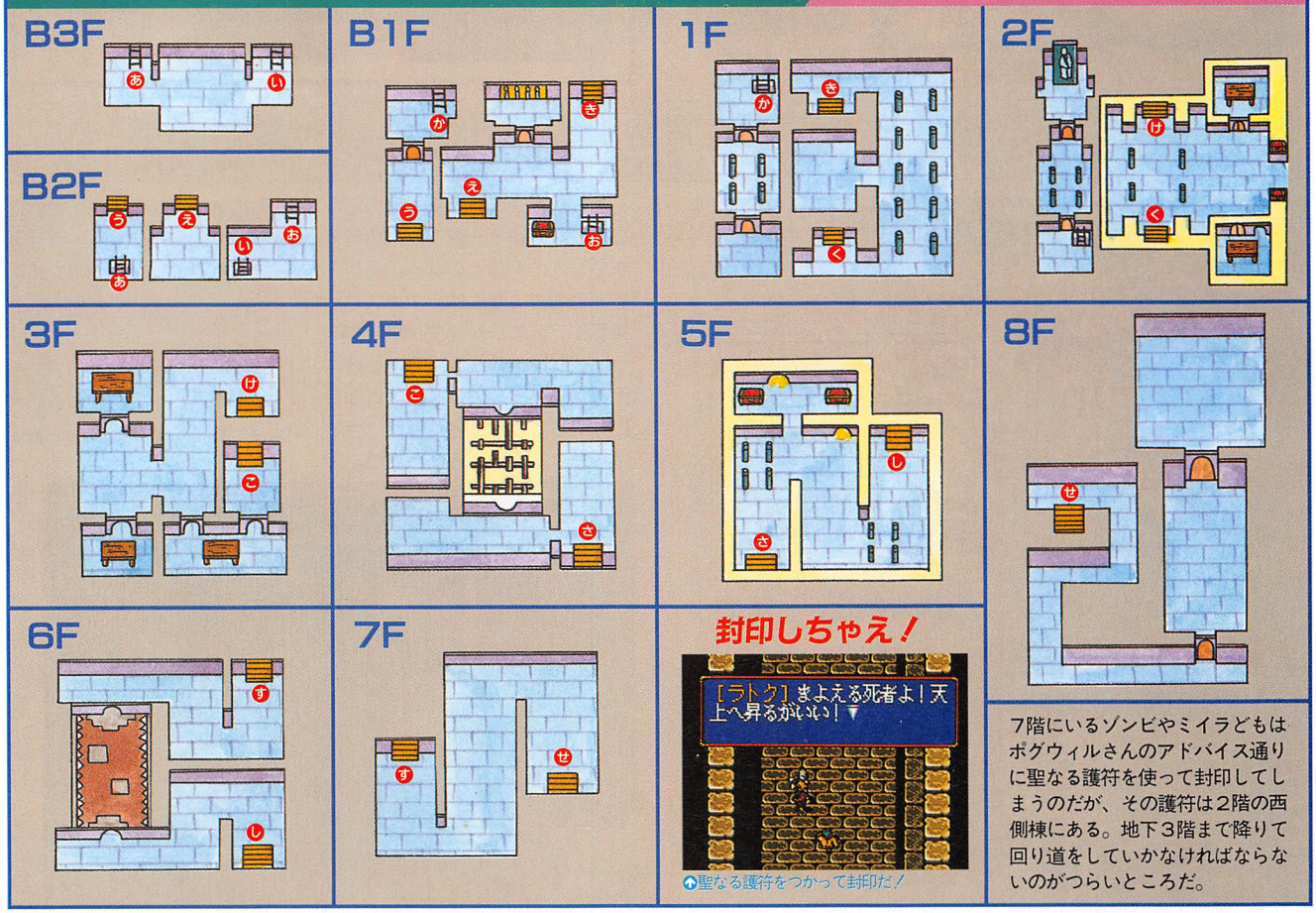
巨大なカニが通路をふさいでいる！ おいおい

このひとにブルーストーンをあずけよう。なにかいいことあるかも

東の塔MAP B1F~B3F



西の塔MAP B3F~8F



封印しちゃえ！

聖なる護符をつかって封印だ！

7階にいるゾンビやミイラどもはポグウィルさんのアドバイス通りに聖なる護符を使って封印してしまうのだが、その護符は2階の西側棟にある。地下3階まで降りて回り道をしていかなければならないのがつらいところだ。

南天王・ヴァールと勝負！だがその前に……

ちょっと待ったぁ

ラトクの前に立ちふさがるボスたち

7階にいるゾンビやミイラを聖なる護符の力で封印したら、迷わず最上階へゴー！　いよいよボスの登場だ。と、前に進もうとするといきなりどこからか聞き覚えのある声が。そして目の前に今まで倒してきたはずのボスの亡霊がラトクの行く手に立ちふさがるのだ。

と、そこにバヌワの町の酒場で飲んだくれていたはずのレイがちょっとまったとばかりに飛び出してくる。しかも仲間を大勢ひきつれて……。どうやら自分をとりもどして本来のレイにもどったようだ。

と、どこからか聞いたことのある声が

こちらもちょっと待った

レイの復活だあ！

レイの復活

仲間も戦いに来たのだ

おれたちにまかせて!!

南天王・ヴァール

えらそうな態度をとる南天王・ヴァール。この自信はどこから？

ここでもまたゴスペルの名前がでてきた

さて、レイとその仲間が亡霊の相手をしているあいだに次のドアを開ければ、いよいよ南天王、ヴァールとの戦いだ。

ヴァールはフフッと笑って呪文をとなえると、あたりの景色が一変した。なんと空の上で戦うのだ。こわいよー！

一瞬にして戦いの舞台は空中へ。やつの弱点はロだ！

空中戦(?)だあっ!!

ヴァールの意外な過去！そして次の冒険は……

ひざをついてくずれおちているヴァール

ヴァールはいったい？

ヴァールをしとめると、あたりはもとにもどった。彼はべつに聞かれたわけでもないのに自分の過去について話しはじめる。レイのライバルだった彼は、レイに負けたくないという思いから風の剣をうけとったが剣の魔力に負けてしまった。そして彼の肉体を元素としてヴァールが生まれた。その誕生の儀式は北天王がおこなったものなのだ。彼はレイに風の剣を渡すようにたのむと力尽きた。レイは彼をとむらってやるため城に残り、ラトクは町にもどる。

実はレイのライバル、ボーディスだった

レイのライバル

熱き友情？

レイのやさしいひとこと

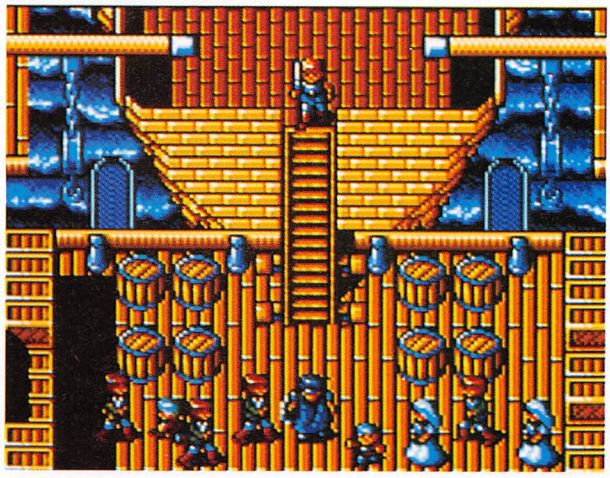
テレポート・マジックで一気にバヌワへ

町に戻ろう

町にもどると、大変なことになっていた。黒いマントの男が、教会をおそってシャナをさらっていったのだ。神の導きにしたがってつぎなる冒険はデスマウンテン……。いやな予感がする。ゲームもいよいよ佳境だ。

すきをつかれてシャナをさらわれてしまった

シャナがさらわれた！



船に乗ってデスマウンテンにのりこむぞ

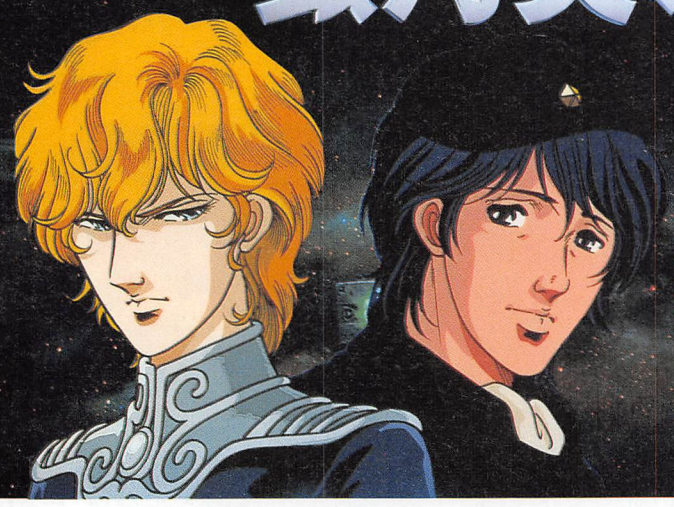
デスマウンテンへ……

FAN-ATTACK

シナリオ1を両軍から徹底攻略

SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説II



人気SLGの第2弾、ついに登場！　マウスにもターボRにも対応して興奮度120%アップ!!　シナリオ1の戦略を中心に銀河を縦横無尽にかけめぐるのだ。

ボーステック
☎03-3708-4711
発売中

媒　体	2DD×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	9,800円

＊ターボRの高速モード対応

銀河の英雄となるために

銀河の覇者（はしゃ）となるためにこれだけは知っておきたい4つの常識

1 能力にあった行動をとれ

指揮官たちはそれぞれ能力値が違う。1人がすべての能力を兼ね備えているわけではなく、惑星の占領にむいている指揮官や戦闘にすぐれている指揮官など、それぞれ突出した能力があるのだ。その能力をいかし、惑星占領には誰、ビーム攻撃には誰、と適材適所に指揮官を使うことが勝敗の鍵を握る。右上の

↑能力値はゲーム中、大きな意味を持つ

写真は同盟軍のヤン・ウェンリーのものだが、彼は例外ともいえるずば抜けた能力の持ち主だ。

2 艦隊を組み替えろ！

指揮官の艦船構成を見ればわかる通り、指揮官の艦隊構成は決まっている。たとえば、ミッターマイヤーの艦隊は速度の速い艦を中心に構成されていて、原作で「疾風ウォルフ」と呼ばれているように、スピード感あふれる艦隊になっている。しかし、スピードを必要としない作戦では、攻撃力に劣る駆逐艦を

↑艦隊の組替えは状況によって行う

艦隊からはずし攻撃力の強い艦を増援で出して艦隊に組みこみ、攻撃力を上げたほうがいい。

3 偵察はマメにしろ！

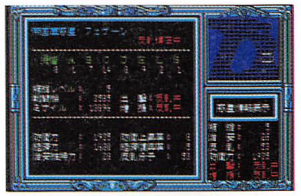
めんどくさくて、ついおろそかにしてしまいがちなのが偵察。しかし、偵察は重要なコマンドなのだ。偵察をすることによって、敵の艦隊の動静をすばやくキャッチし、それにみあった行動ができるというのは大きな利点。偵察をおこたり、自分の艦隊のまえに敵の主力艦隊が突然現れたとき、キミの艦隊は絶滅、

↑偵察は敵の先制攻撃を防ぐためにも必要

または、それに近い打撃を受けるに違いない。偵察はまめにしておくべきだ。

4 星を占領し、前線基地に……

目的とした惑星を占領する場合、いきなりその惑星に攻めこむのは無謀というものだ。まず目標惑星にいちばん近い惑星を攻略し、その惑星を前線基地にして、目標惑星を攻撃したほうがいい。目標惑星の攻防戦でダメージを受けた場合、すぐにその惑星で補充や補給を受け、新たな戦力で、攻撃にかかること



↑前線基地を持っていると戦いは楽になる

ができるからだ。戦いではまず、艦隊の安全を考え、壊滅的ダメージは避けるのだ。

28人の指揮官の能力を確認しておこう

このゲームでは、帝国軍14人、同盟軍14人の計28人の指揮官が登場する。彼らの能力しだいで戦局は大きく変化する。出撃できる指揮官は5人までなので、この5人の選抜には十分に気を使いたい。出撃するまえに「提督情報表示」画面で各指揮官の駐留している惑星を確認し、下の表を使って、各パラメータをくらべればカンペキの人選ができるだろう。

	士気値	統率力	状況判断	ビーム攻撃効率／防御率	ミサイル攻撃効率／防御率	戦闘機攻撃効率／防御率	艦隊構成
1 アッテンボロー	98	104	90	100／91	96／90	100／102	BCCBBB
2 パエッタ	89	86	55	97／105	108／78	85／90	BCCBBS
3 ルフェーブル	88	82	52	102／89	88／94	78／86	BBLLD
4 パストーレ	86	97	74	87／100	105／90	85／80	BBBCCS
5 ビュコック	106	110	90	110／108	112／102	98／90	BCCBBS
6 シェーンコップ	96	98	82	87／80	84／85	120／100	BBBAAS
7 ホーウッド	87	88	48	98／96	98／98	86／88	BBBSDD
8 アップルトン	85	79	60	98／96	88／78	106／85	BAACBB
9 アル・サレム	83	76	62	95／79	103／98	85／92	HHHCCD
10 フィッシャー	102	98	90	98／98	108／98	94／88	HHHCCC
11 ムライ	98	85	92	96／85	97／99	102／100	BBBLSC
12 キャゼルヌ	84	86	89	80／83	86／90	96／92	BBBCCS
13 ヤン	126	138	100	120／106	116／112	110／110	BCCDBB
14 メルカッツ	103	98	100	108／102	98／98	85／91	BCCBBS
1 ラインハルト	120	140	100	120／102	110／110	100／100	BCCBBL
2 キルヒアス	110	102	108	110／98	98／112	92／88	BCCBBS
3 ミッターマイヤー	107	128	100	96／105	102／96	89／98	HDDHHH
4 ロイエンタール	105	92	120	88／94	116／99	97／101	BBBCCS
5 ビッテンフェルト	103	90	60	118／82	120／84	96／78	BBBCCB
6 ミュラー	92	96	90	99／106	108／112	77／110	BCCBBS
7 メックリンガー	88	95	91	86／93	88／90	109／98	BBBCCD
8 ルッツ	97	77	84	89／110	78／88	96／100	BBBCCS
9 ワーレン	90	82	72	76／95	118／88	89／80	BCCBB
10 フォーゲル	89	84	62	92／104	78／92	80／94	BBBCC
11 ケンプ	89	78	54	86／82	102／90	112／110	BAABB
12 ファーレンハイト	92	97	82	116／78	87／92	99／98	BBBSSD
13 シュタインメッツ	88	82	75	98／94	86／78	92／102	BCCBBL
14 ケスラー	106	80	91	82／86	100／85	87／96	HCCHHS

シナリオ1

同盟軍「神々の黄昏作戦」はこう守れ！

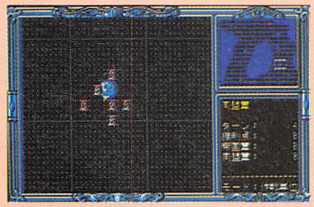
指揮をとることになったヤン提督だ。このシナリオ①では我が同盟軍はフェザーンかイゼルローンどちらかを守りきればいいことになっている。しかし、攻撃は最大の防御といえる。果敢に攻めて、敵帝国軍を攪乱するのだ。フェザーン宙域で戦闘を展開し、イゼルローンを守る戦術をとることにした。

1 イゼルローンを防衛しろ

まず、帝国軍に対するおとりとして、私、ヤン率いる第13艦隊がイゼルローンから出撃する。敵帝国軍に戦域をこちら側に展開すると思わせるためだ。敵惑星アルテナ近辺まで侵攻し、敵艦隊を発見したらすぐに撤退するのだ。無駄な戦闘をする必要はない。帝国軍がフェザーンに到着するまでの時間稼ぎをするだけでいいのだから。

2 フェザーンの宙域を確保

一方でフェザーンの宙域を確保するため、キフォイザーから、1艦隊、ヴァンフリートから2艦隊をフェザーンにむけて出撃させよう。キフォイザーからの艦隊をフェザーンで待機させヴァンフリートからの艦隊と合流するのだ。敵はまずカストロプを占領しようとするに違いない。その間に陣型を整えておこう。

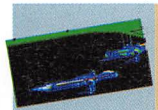


3 カストロプを占領

敵帝国軍がカストロプに対し、占領行動を始めたら、ある程度、カストロプの惑星防御力が落ちたのを見はからって、フェザーンに待機していた3艦隊で、一気にカストロプ占領行動中の帝国軍艦隊を攻撃だ。惑星の防御行動と我が軍の攻撃で敵艦隊はすぐに撃破できるだろう。敵を撃退したら、防御力の下がったカストロプを占領。

4 集中攻撃で敵を討て！

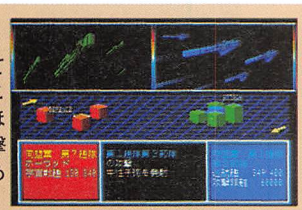
カストロプを占領し終わった頃、帝国軍からはオーディンからの、カストロプ占領軍に対する援軍が到着するだろう。カストロプを補給基地としてその援軍を1艦隊ずつ撃破していくのだ。補給船を集中攻撃し補給を断つのもいいし、旗艦を叩き、一気に壊滅するのもいい。もはや、この宙域において、帝国軍は敵ではない。



敵軍はこうやって倒せ！

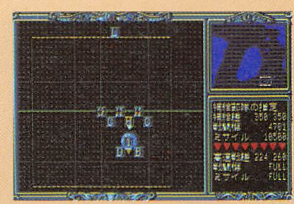
旗艦をつぶせ！

艦隊は旗艦の命令によって行動している。旗艦を潰すことは命令系統を崩すことにほかならない。旗艦を集中攻撃し、叩きつぶせば、敵軍をあっさりと撃破できるのだ。



補給はマメにしろ

戦闘機、ミサイルなどは艦船によって、搭載量が決まっている。いざというときのためにもマメに補給をしておこう。弾切れによる攻撃不可能という状態を回避できるぞ。

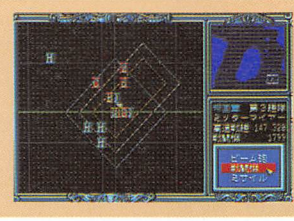


物量作戦で攻めろ

敵、味方とも1艦隊同士で戦っていると戦闘が長引き、自軍にもかなりのダメージを受ける。1艦隊に対し、複数の艦隊で立ちむかえば、敵をすばやく撃破できるのだ。

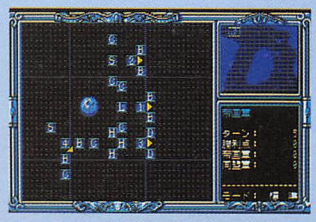
距離にあった兵器を使え

艦船の持つ兵器にはそれぞれ、射程距離がある。いくら射程距離内にあっても遠くにいる敵にはダメージを与えられないのはあきらか。距離に見あった兵器を使うのだ。



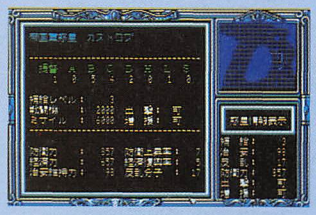
シナリオ1 帝国軍「神々の黄昏作戦」はこう攻めろ！

私、ラインハルトがいる限り、我が帝国軍はかならず勝利するのだ。今回の作戦では、第１目標をフェザーンに、第2目標をイゼルローンにおく。イゼルローンは、要塞惑星の名の通り、一筋縄では攻略できないからだ。私は2艦隊を率い、フェザーンを攻略後、そのままイゼルローン攻略にむかうことにする。



1 戦力を二分しろ！

まずは、オーディンから出撃する艦隊を２つに分けることにする。私が率いる２艦隊ともう１艦隊だ。２艦隊はフェザーン攻略に１艦隊はイゼルローン攻略に備えて、アルテナにむかう。アルテナにむかう艦隊はそのまま南進し、イゼルローン宙域に進攻させ、おとりとする。フェザーン進攻を同盟軍に察知されてはいけないからだ。



2 カストロプを占領

次にフェザーン攻略の足がかりとして、カストロプ侵攻をはかろう。レンテンブルグのワーレンをカストロプにむかわせ、占領行動をとるのだ。その際、敵惑星キフォイザーからの同盟軍に備え、アルテナに向かった艦隊をアルテナに待機させ、リーゼンドルフから１艦隊援軍を差しむけることも忘れてはいけない。

3 フェザーンを攻略

カストロプを占領したら、１艦隊を反乱に備え駐留させ、オーディンからの援軍と合流、フェザーン占領作戦に入る。補給艦を持つ艦隊をカストロプとの中心に置き、補給路を作る。これで、フェザーンの占領はかなり楽になるはずだ。占領の合間にフェザーン防御に現れた同盟軍艦隊もつぶしておこう。同盟軍の奪還を防ぐのだ。

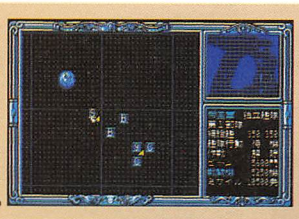
4 イゼルローンへむかえ！

フェザーンを占領したら、それを足がかりにヴァンフリートを占領し、同盟軍のフェザーン奪還を完全に防ごう。指揮官のいる旗艦を潰すだけでいい。そして、いよいよ、イゼルローンへ向かう。アルテナからの艦隊とはさみ撃ちにするのだ。左の写真はその途中、艦隊をつぶしてしまったために、シナリオをクリアしてしまった例。

惑星はこうやって占領しろ！

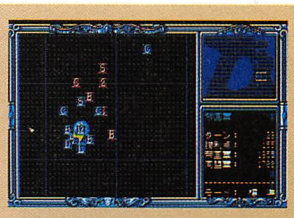
補給路を作れ

補給路は艦隊にとって生命線ともいえる重要なものだ。惑星を占領するにあたって、防衛攻撃を受けた艦隊に対し、艦船をまめに補充しておけば、占領に失敗することはないぞ。



短期占領を心がけよ

占領は短期決戦で行うのが美しい。もたもたしていると、敵の艦隊が援軍として到着するかもしれない。複数艦隊で短期間で占領行動を終わらせるのだ。

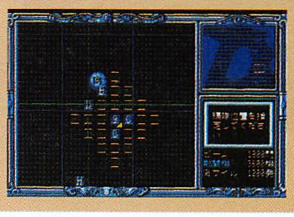


揚陸艦を使え

戦闘において、さっぱり役にたたない揚陸艦だが、惑星占領に対しては、かなりの効果を上げる。占領は揚陸艦のいる艦隊で行え。いなければ、艦隊を組み替えておこう。

隊型に気をつけろ

惑星戦略中、占領艦隊は移動ができない。しかし、いつ敵艦隊が襲ってくるかもしれないのだ。偵察で敵を発見したら、隊型を組み替え、敵の攻撃に備えておこう。



FANTASY

攻略第2弾は魔法リスト付き!!

禁断の塔

Tir-nan-óg

ティル・ナ・ノーグ

10億のシナリオを持つ、「ティル・ナ・ノーグ」の攻略第2弾は、あるとうれしい魔法リストつき。これでゲームも進めやすくなることまちがいなしだ。ストーリー比較もついてるから、ゲームを持ってなくても楽しめるぞ!!

システムソフト
☎092-752-5262
発売中

媒　体	2DD×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

※ターボRの高速モード対応

『ティル・ナ・ノーグ』の世界

地上は光と闇の戦いにあふれ、天上の神々は心を痛めていた。

戦いを止めさせようと考えた神々は世界を2つに分け、光と闇の2つの世界が生まれた。

しかし2つの国が接していれば、また戦いがおきる。

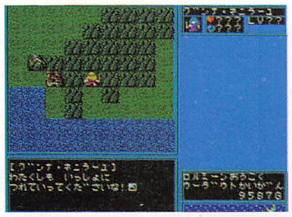
神々はさらに、中間地帯に無数の小世界を置き、ダーナ女神を主神とするダーナ神族に治めさせることにした。

光の国の住民、人間たちはダーナ神を敬い、その世界を常若の国(ティル・ナ・ノーグ)と呼び大いなる憧れの地とした。

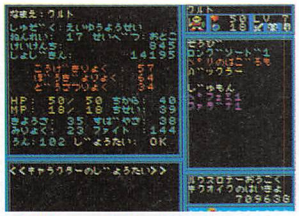
しかし、退屈しきったダーナ神族が、光の国の住民どうしの戦いに参加してしまい、神々の怒りにふれた彼らは神の特権である不老不死の能力をとりあげられ、彼らを敬う者もなくなってしまった。

闇の世界の者たちは、そんなティル・ナ・ノーグの衰退を知り、この楽園の支配のため進入し、年月が流れた。

そして世界の混乱がまた始まろうとしたとき、世界の乱れを正す、ダーナでありながら光の世界の英気をもあわせ持つ英雄妖精がティル・ナ・ノーグの世界に現れたのだった。



ゲーム中、突然いろんな種族が現れて、パーティへの参加を求めてくる



種族によって能力に特徴がある。代表的なものは魔力や毒の有無が上げられる

登場するキャラクタ

●ヒューマノイド系
外見が人間とかわらない種族。武器、防具をうまく使いこなす。

●妖精系
いわゆる妖精といわれる種族で、性格はとってもきまぐれだ。

●小妖精系
この種族はすべて友好的で、とっても協力的だ。

●魔獣系
獣の姿を持ちつつも、知性もかねそなえている種族だ。

●ドラゴン系
戦闘力が高く、知性も兼ね備えている種族。光の者と闇の者がいる。

●野獣系
まさに野獣そのものの姿を持ち、素早い動きで攻撃してくる。

●悪魔系
闇の世界からの使者。旅の行く手をはばみ、攻撃をしかけてくる。

●アンデッド系
成仏できなかった死体が闇の世界の力によってよみがえったもの。

●幽体系
この世に対する未練からさまよっていた霊魂たちだ。

●無機質系
本来、命のない物体に命が吹き込まれた者ども。

●下等生物・化物系
まちがった進化をとげたおぞましい姿の化物たち。

●インセクト系
毒性を持ったりした巨大な昆虫。やっかいな敵だ。

●植物系
食虫植物のようなものが巨大化したもの。毒を持つものもいる。

●ジャム系
不定型で不気味な姿形を持つ。スライムがその代表だ。

魔法の呪文は全部で56種類!!

ティル・ナ・ノーグの世界は魔法が活躍する世界である。魔法はパーティの各キャラクタが、その魔法を使えるだけのMPがあれば、誰でも使える。

呪文を唱えたりアイテムを使ったりするのだが、約210種類あるという魔法のなかから呪文による魔法を全部まとめたのが下の表だ。各呪文には効果に応じた最大3つのレベルがあり、その消費MPも変化する。

攻撃用魔法

攻撃魔法は戦闘中に敵を攻撃するために使用する魔法で、もっともよく使う。

名前	消費MP	効果
ギマド	10～20	火炎の嵐を巻きおこす。敵すべてに有効だ。
ルグート	8～16	いなずまをおこし、敵全部にダメージを与える。
メルキナ	12～22	吹雪をおこし、敵すべてに吹き付ける。
キケアーヌ	14～35	「致死の嵐」を巻きおこし、敵すべてを攻撃!
ルシネマ	2	「災いの嵐」をおこす。敵、味方関係なく攻撃。
ファダナ	5～15	火炎で敵1人にダメージを与えるぞ。
ビガルト	6～18	電撃を加え、敵1人を攻撃するのだ。
ペリノゼ	5～15	「風雪の刃」を作り出し、敵を攻撃する。
ペモクーナ	7～21	敵を凍りつかせてしまう魔法だ。
キルフ	4～12	「致死の刃」を作り出し、敵を攻撃する。
ペジホ	6～15	敵の体力を奪い、自分のものとする。
ベセム	8～24	左の数値のHPを消費し、敵のMPを自分のものとする。
ティデモフ	4～10	敵の魔力を減少させるのだ。

攻撃支援魔法1

戦闘中に仲間に対して使う魔法。味方の力を増強したりすることができる。

名前	消費MP	効果
ファイタル	3～7	士気を高めることができる。
フォノロマ	5～10	味方1人のすばやさを上げることができる。
フォナルマ	8	味方全員のすばやさを上げることができる。
フォストル	5～15	味方1人の攻撃力を上げることができる。
フォナスト	8～16	味方全員の攻撃力を上げることができる。
フォデク	5～15	味方1人の器用さを上げることができる。
フォナデク	8～16	味方全員の器用さを上げることができる。
ルストーワ	3～1	空にまい上がり、障害物に関係なく攻撃できる。

攻撃支援魔法2

戦闘中に敵に対して使う。敵の能力の妨げとなる効果を発揮する魔法。

名前	消費MP	効果
ジュノ	4～12	敵1人の呪文を封じ込めることができる。
ジュナド	10～20	敵全体の呪文を封じ込めることができる。
オドルト	3～5	敵のステイタスを一瞬にして見破ることが可能。
ダルス	2～5	敵全体の士気を下げることができる。
ホレス	3～15	敵全体を眠らせることができる。
パーラム	4～16	敵全体をマヒさせてしまうのだ。
カチプ	10～40	敵1人の動きを止めてしまうぞ。
カチプラ	30～50	敵全体の動きを止めることができる。
ミュドレア	5～14	敵全体を魅了させ、攻撃意欲をなくしてしまう。
ネパタル	5～15	敵をパニックにおちいらせてしまうのだ。
ドノロマ	3～7	1人の敵の動きを鈍くさせるぞ。
ドナノロマ	6～9	敵全体の動きを鈍くすることができる。
ドストル	3～7	敵1人の攻撃力を低下させる。
ドナストル	6～9	すべての敵の攻撃力を下げることができる。
ドデク	3～7	敵1人の器用さを低下させる。
ドナデク	6	敵全部の器用さを下げることができる。
リマジカ	10	敵味方の区別なく魔法を効かなくするのだ。
ティキナ	8～16	死霊を消し去ることができる。

防御用魔法

戦闘中に使用し、味方を敵の攻撃から守る働きをする魔法である。

名前	消費MP	効果
ルナファ	6～12	剣や弓などの武器から、味方全員を守る。
メディ	9	魔法による攻撃から、味方全員を守る。
コリキア	3～7	剣や槍などの攻撃から魔法使用者を守る。
メデ	3～7	魔法による攻撃から味方1人を守る。
メリト	3～7	剣や弓などの攻撃から味方1人を守る。

回復用魔法

ダメージを受けた味方を回復させるための魔法。戦闘中でも使用できる

名前	消費MP	効果
ホナミ	4～10	魅了、睡眠、泥酔の状態を直す。
ペフェミ	2～20	味方1人の体力を回復させる。
デリホ	2～8	麻痺、病毒の状態を直す。
ベポワ	8～80	左の数値のHPを使い、消費したMPを回復させる。
ホナ	2～8	眠りから目を覚まさせる。
マニュ	6～12	いろいろな状態の治療をする。
キュマ	4～10	石化した仲間を元に戻す。
ペフォマ	10～24	味方全員の体力を回復させる。

通常時使用魔法

戦闘時ではなく、通常の移動時に使う魔法である。

名前	消費MP	効果
リマルカ	10	洞窟などの暗闇を1フロア分、明るくする。
モーラ	10	洞窟などから一瞬にして脱出できる。
キュマラ	6	巻物の封印を自分で解くことができる。
ヴォクト	10	宝箱や罠を見つけることができる。

アイテムを秘めた宝箱

アイテムには店で買うもののほかに宝箱に隠されたものがあり、武器や金、魔法の巻物や道具などが入っている。

特に魔法のアイテムは貴重だが、宝箱がモンスター(キラーボックス)であるときもあるので、宝箱を開けるときには残りHPなどに注意しよう。

↑魔法には、呪文と巻物がある。MPにあわせて仲間たちに分散しておくとよい

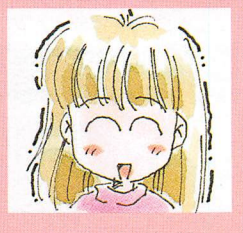
↑宝箱にはお金やアイテムが入っている

↑魔法が封じ込められたアイテムもある

やってみました『ティル・ナ・ノーグ』

数字の組合せで、10億とおりのシナリオを作ることができる『ティル・ナ・ノーグ』の同じシナリオ(シナリオコード/045-336-376)を、ゲームの初心者と上級者がプレイするとどんな違いができるか実験をしてみたのが、この2ページです。鬼がでるか、蛇がでるか。結果は見てのお楽しみ。では、スタート!!

後藤紀子サン(ゲーム歴3か月)



16才のあたしは、ゲームを最近始めたばっかり。このゲームは弟がやっているのを見て始めたの。ドラクエⅣとかは終わったんだけど、このゲームむずかしくって、キャラクタをたくさん殺しちゃったの♡

おもわず感動!

あたしの主人公の名前はピグマリオ。王様の願いを聞いたあと、王女さまが仲間になりたいっていってきた。きゃあ、このコってけなげだわ! 母をさがして何千里ってわけね。もちろん、仲間にしてあげたわ。

↑最初の仲間は王女だった。女だてらにいさましい人。現代女性のタイプだね

武器、買ってみました

まずは武器を買ってと……。でも、いったいどれがいいのか迷ってしまう。しかも1種類につき1個ずつしかないし……。

お金に余裕があるので全部買っておいて、適当に装備させることにした。

↑よろず屋で装備を整える。数に限りがあるので、なくしちゃったらパーなのだ

仲間、見い〜つけた!

外をウロウロしているうちに夜になった。でも敵には全然会わない。これって、ラッキー? 町の酒場で仲間を探したら1人が名乗り出てきた。もちろん仲間にしたんだけど、でも、このコ、オジンだった……。

↑酒場で勇者を探したら、このジジが名乗りでた。年上は好みじゃないんだけどね

戦いはムズかしい

武器の数が足りないのでおじさんには武器をあげなかった。

人生経験で切り抜けてもらっちゃおう。

宿屋に1泊して3人で冒険の旅に再出発だ。

敵に会った。もちろん、断固戦っちゃうもんネ。

だけど、こいつらの強いことといったら、1匹も倒さないうちに体力が0近くになっちゃって、しょうがないから逃げることにしたの。

医療所で体力を回復させるため、町に帰ることにしたんだけど、そのとき、てっ敵が……!!

↑ラクに勝てると思ったのが間違いのもと。最初の戦いは苦しかった……

↑命からがら逃げることに成功した。しかし、悲劇はこのすぐ後におこった

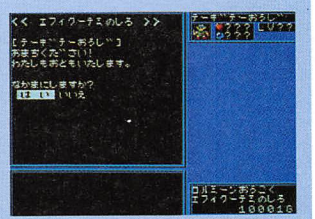
浜村　純クン(ゲーム歴6年)

RPGはほとんどクリアしてきた俺。当然、このゲームだって楽勝さ。なんたって、俺はRPGのキングなんだからよ。ベテランのテクニックってのを見せてやるぜ! それっ連射、連射、れんしゃだーっ!!

目的ってこんなもの!?

まずはRPGおなじみの目的ってやつか。なるほど、魔物の手から王妃を救い出すわけね。

情報はきっといろんな町で聞くことができるんだろうな。王子は仲間にしておいたほうがいいよな、きっと。

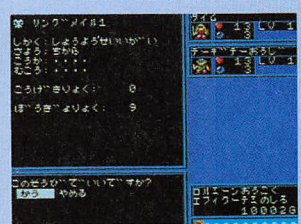


↑王妃を救う旅。なんかRPGにしてはスケールが小さすぎるような気がするが……

まずは武器の用意だ!

まずは装備を整えるとするか。このゲーム、武器は1種類1品ずつか。攻撃力と防御力をチェックして最高の装備を手に入れるぜ。自分を強くして、王子のほうは余った装備で十分だ。

自分が死んだら困るしな。



↑武器の購入は慎重にやろう。その武器の特徴を十分にチェックしよう

野原で仲間を見つけたが

酒場で仲間にしたおっさんも弱そうだし、どこかで強い仲間を見つけなきゃな。

おっと、かわいコちゃんだ。でも弱そうだからパスしとこう。

いまは強い奴がほしいんだよね。どっかにいねえかな。

↑ちょっとかわいいコだったけど。俺の理想のパーティには不向きそうだった

レベルアップはつらい

自分のレベルが上がると出会う敵や仲間も強くなることがわかってきたので、しばらくレベルアップに専念するとしよう。

序盤はダークエルフやスネーク類は避けたほうが無難だな。

魔法攻撃や毒攻撃はイタイもんな。まぁ、ワーカーアントなんかを相手にしておこう。最初はそのほうが安全だもんな。

弱い敵ばっか、相手にしてると、レベルアップに時間がかかるけど、このゲーム、すぐに死んじゃうから慎重に戦ったほうがいいし……。まぁ、キツイけどしかたがないか。辛抱しよう。

↑レベルアップに時間がかかるのが実につらい。でも、ムリは禁物だ!!

↑やった。待ちに待ったレベルアップ!! この瞬間、今までの疲れはふっとぶのだ

あ、死んじゃった

な、なんていうことだろ！　始めて10分もたたないうちに全滅してしまうなんて悲しすぎる。

しかもこんなダサイお墓までたっちゃうし……。しばし、呆然としたあたしだったけど、こんなことではくじけないのだ!!

このコ、使えナーイ!!

クルトという名前に変えてもう一度挑戦することにした。

なんかもうすっかりとゲームにはまっている。あたしってば、オタクなのかもしれない。

そのうちに、仲間も増え、レベルも上がって戦いが楽になってきた。マンモスうれぴぃ♡

でも、ひとつ頭にくることがある。最初のころに仲間になったおじさん、今はガラティアという名前だけど、こいつが使えなくて、戦いになると逃げてばかりいる。

優柔不断な男はキライだ！

暗いトコロはイヤ

通りかかった廃墟に入ってみることにした。

真っ暗だ。なんとなくジメジメしてそうで、気持ちが悪い。

歩いたところが明るくなるのと、敵がそんなに強くないのはいいけど、暗いところってやだ。

よ〜し、ガンバっ！

洞窟の中の星マークを踏んだとたん、どこだかわからないところにワープしちゃった。ここは、いったいドコなのだろう。

どうやらまだまだ先があるらしい。いったい、いつになったら王妃さまを助け出せるのだろう。さぁ、がんばらなくちゃ!!

敵に出会い、死んでしまったのだ。あたしゃ、とっても悲しかったよ

ようやく戦いにもなれ、レベルも上がった。戦いは楽になったハズなのに……

いつも逃げているガラティアだけど、今回はがんばろうとしているらしい

廃墟の中はほんとに暗い。歩いたところが明るくなるのが、唯一の救いだ

まだまだ、旅は続くらしい。エンディングめざして、がんばらなくちゃね

イベントがおこったぞ！

そうこうしているうちにパーティのメンバーもおちついた。

まあ、使えない奴が死んでいくのはしょうがない。

パーティのメンバーが死ぬと、持ってた道具や装備もパーだから、大事なメンバー以外にはいいアイテムを持たせないようにしておこう。

おっと、イベントか。なになに、慢心した弟子の神官見習いを改心させればいいのか。

魔法を使って悪さをしているねぇ。よし、俺が改心させてやろう。

トリュルアの廃墟の中で、見つけたぜ、悪いコちゃん。

口でいってもわかんないコには、俺の愛のムチだからね。

おいおい、自分で戦わないのかよ、どこまで根性がネジ曲がってるんだろうね、このコは。

まぁ、こんなウルフふぜい、俺にしてみりゃ、楽勝だけどね。

宝の箱からなにが出る？

宝箱があったぜ。こいつにはいい武器や道具が入ってんだよ。

もっとも、キラーボックスという箱のお化けもいるから、HPやMPには注意しとかないとな。

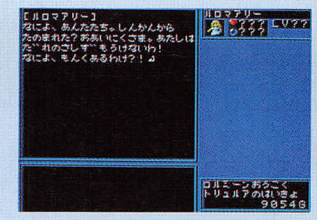
化物さえたおせば、お宝が待ってるはずだからな。

またまたイベントだ!!

廃墟を出てうろうろしてるとグラススネークの登場だ。

呪いを解いて欲しいのか。頼まれごとは聞いておくときっといいことがあるに違いないな。

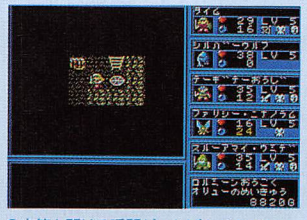
しかし、このぶんだと俺の冒険はまだまだ続きそうだな。



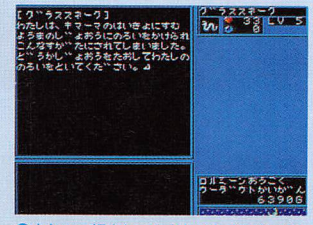
廃墟をさまよい、やっと目的のコをみつけた。まったくイケナイこだぜ

ウルフを使っておそってくるとは……。やはり魔法で操っているのだろうか

神殿に戻ったら、ゴヴニュの魔球という武器をくれた。けっこう、強力だぜ



宝箱を開ける瞬間がいちばんドキドキする。モンスターの時もあるしね



また1つ頼まれごとをしてしまった。頼まれると断われないのが、俺の性格なのだ

同じシナリオでもこんなにちがーう

上の2人の物語は同じシナリオ上でのもの。まったく、違うシナリオみたいでしょ。

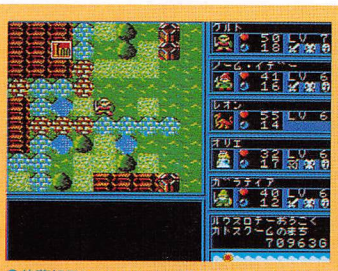
パーティーの構成メンバーだって、右の写真どおり。てんでんバラバラなのだ。

「ティル・ナ・ノーグ」ではプレイする人の行動によって物語がどんどん変化していく。

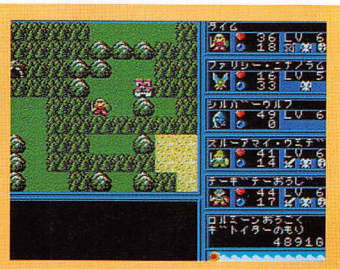
ある人におこったことが、自分におこるとは限らないし、イベントが順番におこったりもしない。

同じシナリオをプレイしても、同じものはマップとアイテムだけ。人によって、ストーリーがまるで違ってしまうのだ。

うーむ奥が深い。



後藤紀子サンのパーティには、ドラゴンがいる。しかし、ヒューマノイド型が中心になっているパーティ構成だ



かたやこちらは銀の狼の入った浜村純クンパーティ。強いキャラクタを選ぶとこうなるのだろうか。不思議なものである。

MSXのシミュレーションゲームはまかせなさい！

FAN STRATEGY

情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM　MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。

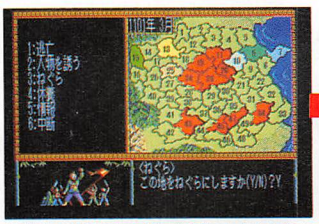
●水滸伝

史進のおいしい技　■鹿児島県・植村哲也

敵が戦わずに逃げ出して、金と兵糧をたっぷり置いていく

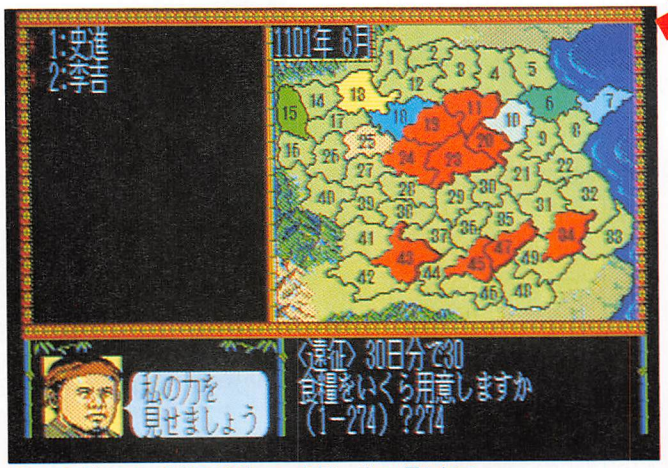
手　順

シナリオ1・レベル1で、
1月　李吉(りきつ)を仲間にする
2月　18国へ逃亡
3月　ねぐらを定める
4月　狩猟で食糧を得る
5月　休養
6月　2人で食糧をすべて持って19国へ遠征。19国には強者が1人しかいないので、戦わずに逃げ出す



↑李吉を仲間にした後、18国にねぐらを定める

↑4月は狩猟をして食糧を手に入れる



↑1か月休養したら、食糧を全部持って、李吉と一緒に19国を攻める

▶前提条件

6か月の間に19国で小者を雇ったり強者を増やしたりしているとダメ。

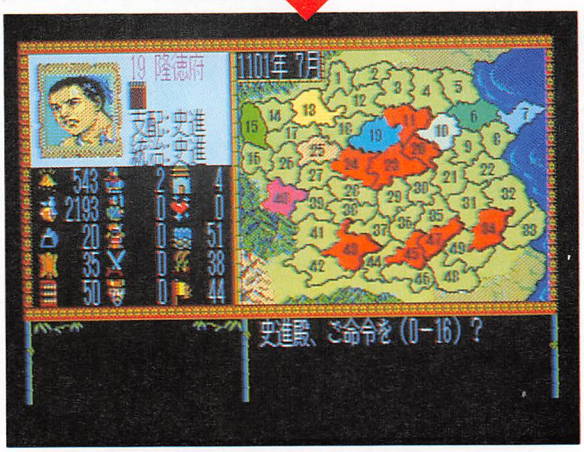
▶実　験

レベル5では無理のようだが（1回しか試していない）、レベル1なら4回に3回成功した。

▶コメント

この後については、19国はもともと高俅(こうきゅう)の国なので、共鳴度を上げると取り返されるのは目に見えている。19国は捨てて、どこか高俅の国から離れたところへ移動するほうがいいだろう。

↑19国には強者が1人しかいないので、敵は戦わずに逃げ出す



↑およそ500の金と2000の食糧が手に入った。毛皮を売れば、もう少し金が入るだろう

今月のプレゼント　堂後勇樹クンにはゲーム。植村哲也クンと片山裕介クンにはテレカをプレゼント。

●三国志II

月に3人の知力を上げる■兵庫県・堂後勇樹

3人の知力80以上の武将を使って、ひと月に3人の武将の知力を上げてしまう

●手　順●

3人の知力80以上の武将をa・b・c、知力を上げたい武将のいる国をA・B・Cとする。ただし、A国は本国で、命令の順番はB国がC国より先とする。また、B国とC国は隣り合っていなければならない。

準備としてaをA国に、bをB国に配置し、cはB国に移動できる国に置く(B国にいてもいい)。

①A国でaを軍師にする
②書物を施す
③bを軍師にする
④B国で書物を施す
⑤bをC国に移動させる
⑥C国で書物を施す
⑦cをB国に移動させる(①～⑥と同じ月までならいつでもいい)

翌月は2人目の軍師をcにすれば、永遠に繰り返せる。

▶前提条件

B国・C国の命令の順序がわかっていることと、変わらないことが必要。

▶コメント

命令の順序が決まる要因まで書いてあれば完璧だったが……(担当者の経験では人口または兵力と民忠誠度・町の価値が関係しているような気がする)。

しかし、初めて読んだとき思わず「うまい!!」と叫んでしまったので、ゲームをあげよう。

↑本国で諸葛亮(しょかつりょう)を軍師にして書物を施した後、7国にいる李儒(りじゅ)を軍師にする

↑7国で書物を施し、李儒を5国に移動させる

↓5国で書物を施す

↑来月は賈詡(かく)を2人目の軍師にするため、7国に移動させる

長期戦の大将交代　■和歌山県・片山裕介

君主は無条件に大将となることを利用して長期戦の大将を交代させる

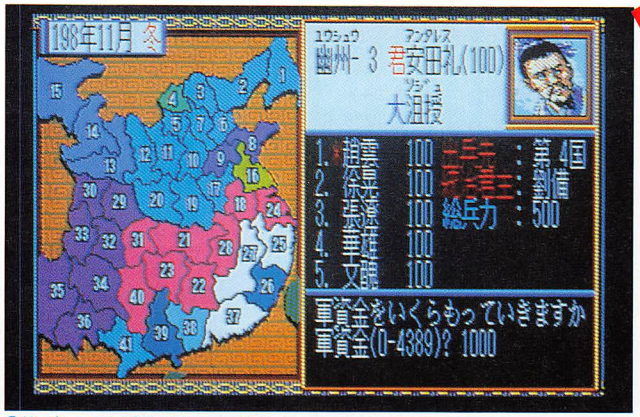
●手　順●

①十分勝ち目があるのに大将がやられそうなとき、30日までに大将以外の武将を少なくとも1人退却させる

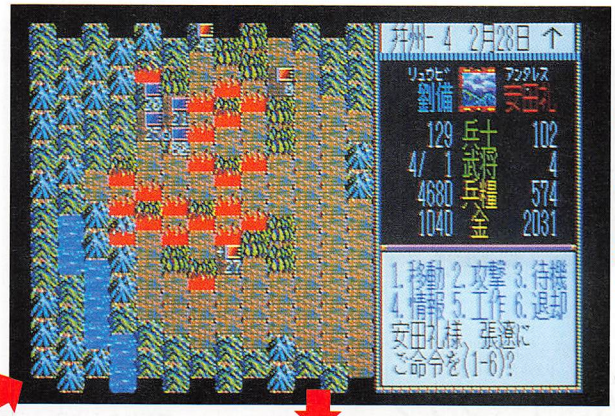
②君主の国の順番がきたら君主を攻めこませる。長期戦が再開されると君主が大将になっている

▶コメント

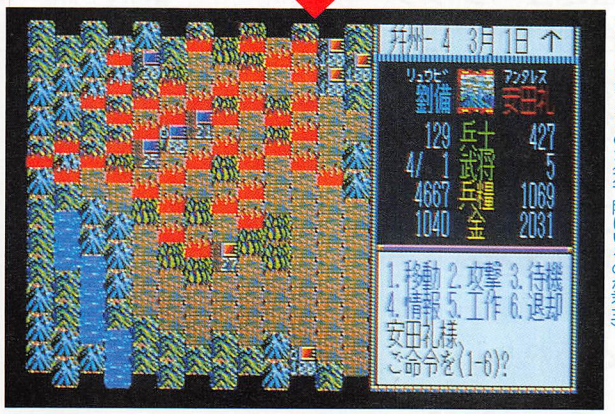
敵が大将に攻撃をかけてくるときは、逃げ回るのがいちばんいい(勝ったときは大将を追いかけている武将の兵が手にはいる)。したがって、大将がやられそうになることはまずないが、ときどきあるので、そのときは君主が隣国にいれば大将を交代させることができるというわけだ。



↑趙雲(ちょううん)を大将として3国から4国に攻めこんだ



↑しかし、趙雲の兵力が27になってしまった!! こういうときは、まず少なくともひとりを退却させる



↑そして君主を援軍として攻めこませると、大将を交代させることができるのだ(右下隅にいるのが君主)

情報 おもちゃ箱

ファン

ファン

ボックス

ゲームミュージックのいきおいがすごい。もちろん出来のほうだってすごくいい。この際だから、聞いたCDの感想とか意見、要望などをハガキに書いて送ってくれるとうれしい。

MUSIC 最新GM情報

※このコーナーのみ税込価格です。

12/24 ボンバーマン名曲集&オリジナル・サウンド・トラック

爆弾をしかけて敵を倒すという気晴らしには最適の『ボンバーマン』のCDがついに発売になった。作曲者である竹間淳氏によるアレンジ曲と、PCエンジン版とファミコン版のオリジナル・サウンドを収録。アレンジ曲は、エスニックなムードがただようハウス・ミュージック風のものが(3曲)となっている。ボンバーマンの音楽は、どこかとぼけた感じのするコミカルな曲が多い。リーズナブルな価格も魅力。

※CD1800円。 (ファンハウス)

12/24 みつばち学園 オリジナル・サウンド・トラック

かわいい女の子のデジタイズ画面がいっぱいのPCエンジン・ROM²版ゲームのCD化。このゲームは、出演している女の子が、そのまま美少女コンテストのノミネート者という画期的なもので、実際にグランプリも先日決まったところだ。CD-ROMなので、オリジナル自体がアレンジ曲みたいなもの。全19曲、ボーカル曲も3曲入っているので、アイドルおたく関係の人も要チェックという感じ。

※CD1800円。 (ファンハウス)

1/21 アートディンク全曲集

シミュレーションの王道を行くソフトハウス、アートディンクの全作品を集めて作り上げたアルバム。発売されたばかりの『A列車で行こうIII』までをフル・カバーしている。オリジナル・サウンドのイメージをくずさずにアレンジする、というのがこのアルバムの基本コンセプトになっているらしい。収録ゲームは、『ハウメニロボット』『アークティック』『A列車で行こうII』『大海令』『ダブルイーグル』『南海の死闘』『ファーサイドムーン』『機甲師団』『栄冠は君に』の、計10アイテム。モーツァルトやホルストなどのクラシック音楽に、その原曲をおいているものが多いのが特徴だ。

※CD2800円。 (テイチク)

2/21 シャドウブレイン

ヴァーチャル・リアリティ(仮想現実)という言葉を聞いたことがあるだろうか。一言でいうとコンピュータの中の世界を実際に人間の五感で体験できること。擬似体験ではなくその世界に入りこんだ感じが得られる最先端テクノロジーだ。このCDはその技術を駆使して制作されている。立体音響のヴァーチャル・オーディオを録音の際に使用。このシステムの開発者、クリストファー・カレル氏みずから最高級シンセのシンクラヴィアを演奏。アルフィーの高見沢氏のボーカルも1曲収録。とにかく3D音響のすばらしさは従来の比ではない。感動はもとより、驚かされた。絶対に聞くべきだっ/

※CD2500円 (ポニー)

2/21 サイトロン・ビデオゲームミュージック年鑑1990

昨年度営業開始のアーケード・ゲーム中、月刊ゲーメストの読者投票で選ばれた上位10位作品を収録したCD。オリジナル・サウンド完全収録。アレンジも全作品について、これまでに発売されたアルバムから再収録されている。『キャメルトライ』のアレンジは新収録された。収録ゲームは『ファイナルファイト』『マーベルランド』『空牙』『ダークシール』『G-LOC』『エア・バスター』『ロッドランド』『ナム1975』『ウイニングラン・鈴鹿GP』。3枚組なのに4枚入っているわけは、1枚が特典のCD型カレンダー・タペストリーだからなのだ。

※CD3枚組4500円。 (ポニー)

3/13 LOOM(ルーム)

『スター・ウォーズ』をはじめ、数々の超大作映画を世に送り出した映画監督のジョージ・ルーカス。その彼が、アメリカでコンピュータ・ゲームソフト会社「ルーカス・フィルム・ゲームズ」を設立。『LOOM』は、そこで制作された世界初の文字のないRPGの名前だ。ゲーム・ミュージックはチャイコフスキーの楽曲を原曲としていて、それを音楽家の橋本一子氏がアレンジしている。同氏は、ピアノやボーカルなども担当。ほかのアーティストも、バイオリニストの中西俊博氏ひきいるカルテットなど豪華な面々だ。ピアノ中心のストリングス編成で、格調高く美しいサウンドに期待/

※CD3000円。 (メルダック)

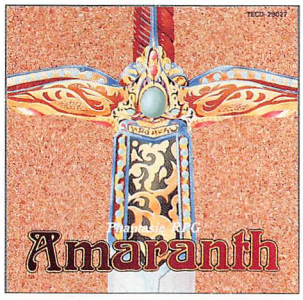
アンケートハガキより

●ハッサン・サデギー／Please Write to English this Card for me! Thank you very much.(神奈川・ハッサン・サデギー)⇨「私はあなたが大好きです。フジヤマはビューテフォーですね」ということですが(もちろんうそです)どこの国の方でしょうか。日本人は外人というとアメリカ人かイギリス人だと思っているので、やはりここは1つこのメッセージをラップでいってもらえるとおもしろいのですがなにもあげはしません。(パ)

1/21 アマランス

新鋭ソフトハウス、風雅システムのオリジナルRPGの音楽集。作詞・作曲・編曲・演奏は安芸出氏という人が担当している。オリジナル作曲時にはもうCDの発売化が決まっていて、さらに作曲者自身のアレンジというということで仕事はしやすかったはず。アルバムは、オリジナルとアレンジ・バージョンの2本だて。作詞、と書いたように当然ボーカル曲も2曲あったが、はっきりいって×だった。キーが合っていなかったのかもしれない。それ以外は、どの曲もメロディがふるっていて、かなりよかった。オリジナルでは、曲自体の質の高さがよけいによくわかった。

※CD2800円。　（テイチク）



1/25 X・na&イルミナ！

『X・na』(フェアリーテール)と『イルミナ！』(カクテル・ソフト)の美少女RPGのカップリング・アルバム。違う社名の2社だけど、実際は兄弟会社の仲よしCDなのだ。さて、かんじんの音のほうだが、もうすこしラフなサウンドではないかと思っていたが、かなりキッチリと作られていたので感心した。アレンジも、ジャズ風の両ゲームのイメージ・ソングをはじめ、なかなかの出来だった。美少女ゲームというわりには、サウンドはかなり硬派。ちなみに、恥ずかしい声とかは入っていない。期待している人がいると思うので、念のため。

※CD2400円。　（ポリスター）

1/25 みつめていいよ♡バレンタインスペシャル

今年もついにやって来た／　恋愛一大イベント、バレンタインデー♡。当選確実の方にも予選落ちの方にも、まちがいなく2月14日はやってくるのである。まさに悲喜こもごも。で、「喜」の人には勝手になんでもしてもらうとして、「悲」になってしまった人にはぜひ、このCDを聞いてほしい。おなじみの3人組のミキ・カスミ・ショーコが登場して、バレンタインの小風景ドラマと歌声を披露してくれている。いつもどおり、ちょっと恥ずかしいノリでパワフルな内容。ただし、キミの乾いた笑いで部屋が異常乾燥しても責任はもてない。てなわけで／

※CD2800円。　（ポリスター）

2/6 交響曲「ドラゴンクエストⅣ」

なんと、ポニーキャニオンから『ドラゴンクエストⅣ』のGMソフトが発売された。メディアも、ビデオ・LD・CD・テープの4種類が作られた。交響曲アレンジを、ロンドン・フィルハーモニー管弦楽団が演奏。作曲者である、すぎやまこういち氏みずから、指揮棒をふっている。映像メディアにはこの演奏風景にインサートする形で、イギリスの古城ワーウィック・キャッスルを中心とするイメージ・カットが収録されている。中世の西洋といったドラクエの世界が見事に再現されていて、美しいの一語。

※ビデオ、LD(60分)5800円。／CD、テープ2800円。　（ポニー）

2/21 コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアル・ベルトVOL.3

買いやすい価格で評判のシリーズ第3弾。今回は、新作とファンから要望の多かった作品を集めてのアルバム構成になっている。まずは、いまいちばん注目のファミコン・ソフト『悪魔城すぺしゃる・ぼくドラキュラくん』。つづいての『愛戦士ニコル』は、ファンのリクエストに応えての収録。最後の3作品目は、年末年始にCMでおなじみの『ワイワイワールド2』となっている。もちろん、ファミコン・オリジナル・サウンド完全収録だ。ボーっとするときのBGMに、無機質なファミコンの音はみょうに合う。むなしくなっても責任は負えないが……。

※CD1500円。　（キング）

2/25 ピンクソックスON♡AIR

Mファン読者にはおなじみ、ウェンディマガジンの美少女ゲーム『ピンクソックス』のアルバムが発売になる。収録アイテムも、創刊号から『スーパーピンクソックス』までのシリーズ5作品におよんでいる。アルバムは、ピンクソックス・ギャルズの3人組の、まなみ・さやか・ゆかによるDJ形式で進み、オリジナルとともにアレンジ曲を収録。ミニ・ドラマやお便りのコーナーも入る予定になっている。3人のおしゃべりが楽しそう。ジャケットには、新作のオリジナルCGを使用。「ちょっぴりHな世界に誘います」と資料には書いてあったぞ／

※CD2800円。　（ポリスター）

3/5 いただきストリート

ドラクエの堀井雄二氏のシナリオによる、アスキーのファミコン版マネー・ゲームのフル・アレンジ・アルバム。ゲーム自体は、3年もの開発期間を要してねられた1人遊び用の思考ルーチンが魅力とのこと。アルバムの最大の魅力は、サウンド・プロデューサーにフェアチャイルドの戸田誠司氏を迎えたということだろうか。彼自身、コンピュータ、キーボード、ギターを担当している。レッド・ツェッペリンのドラムをサンプリングしたり、サックスのソロをコンピュータにまかせたりと、試みもおもしろい。かなりこだわった、というふんいきが伝わってくる。

※CD2600円、テープ2300円。

（アポロン）

2/21 スーパーマリオワールド

スーパーファミコン第1弾ゲームの1つ、『スーパーマリオワールド』のガイド・ビデオが発売になる。マリオといえば、アクション・ゲームの代名詞的存在。今回でシリーズの4作目になる。そして、スーパーファミコンといえば、グラフィックはもちろんエコーをはじめとする特殊効果が追加された音源など、すべてにおいてパワー・アップしたことは、ご承知のとおりだ。このビデオは、模範プレイの映像と、あの小林克也氏の軽妙なナレーションがリアルタイムにからみ合っていくというものになるらしい。「ちょっと、アメリカナイズされた」という担当者のお言葉も、うなずける気がする。また、アミガを使ってのデスク・トップ・ビデオ映像も考えているとかで楽しみ。

※VHS45分カラーステレオHi-Fi3900円。スーパーマリオワールド特製路線案内図つき。

（ポニー）

メロン、ハガキ相談室

香川県小豆郡の鍛谷亨さん・24歳より「FMパックを手に入れるにはどうすればよいでしょうか」、大阪府豊中市の橋本毅くん・12歳より「FMパックってどこに売っていますか？」……と、もう生産されていず、ショップにたまたま残っているものを探すしか方法のなくなったFMパックについてのハガキがいまだに来ています。そこで、昨年の年末に松下電器のほうへ、たまったハガキを持っていって話をしてきたところ、けっこう電話での問い合わせも来るのだそうです。年が明けて、もうけを考えずにもう一度作ってみようかな、という話が松下の社内で持ち上がっているという連絡を受けました。だけど、まだ決定は出ていません。この話が流れてしまわないようにFMパックのどうしてもほしい人ははげましの言葉をアンケートハガキの表側に書いてください。というわけで、今月は相談室は内容変更でお送りしました。

アンケートハガキより

●恥知らず／MSXフェスティバル札幌会場でエルフ美少女アルバムをもらった恥知らずの友だちです。ちなみに彼は庄司等といいます。彼はいまごろあのときは理性を失っていたと後悔しています。（北海道・逸見直幸）⇨「ビンゴ大会でターボRよりエルフを選んだやつです。北根」と編集長じきじきに説明までついていたハガキですが、それはその後、夜のおかずにしていますか、庄司くん。ということでわたしも連れていってくださいよ、北根さん。（バ）

91年2月号の当選者発表ぶんまでの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち、『サークII』と『シードオブドラゴン』と『FRAY』をのぞく、すべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号発表の何の件の問い合わせかを書きそえて「プレゼント係」までハガキでご連絡ください。

掲示板II

●「さあ応募しなさい」応募要領＝官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー一つ④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り、「わたしにきくか!?」へのご相談、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈!

各社新譜情報

ポニーキャニオン

〈3月21日〉……●ストリートファイターII(アルフ・ライラ・ワ・ライラ)⇨カプコンのファイティング・アクションのアルバム化。オリジナルとアレンジのCD2枚組。『ファイナルファイト』からもニュー・アレンジ1曲を追加収録。CD3500円。●コラムス&コラムスII⇨キレイな宝石でおなじみの、セガのアクション・パズルのカップリングCD。アーケード版を音源に、オリジナルを完全収録。●E.D.F.⇨ジャレコの新作横スクロール・シューティングのアルバム化。オリジナルにくわえ、ジャレコ・サウンドチームによるアレンジ1曲を収録。

——後者2タイトルは、G.S.M.1500シリーズ。CD1500円。

キングレコード

〈3月5日〉……●MA・DA・RA⇨約1年の期間をおき、ふたたび『摩陀羅(マダラ)』のCDが発売される。オリジナルとアレンジ・ディスクの2枚組。オリジナルでは、コナミのオリジナル・サウンド・チップのVRC6のパワーが聞きどころ。アレンジは、再録とリミックス、そして山本健司氏による新録4曲が入る。CD3300円。

〈3月15日〉……●ファルコム・パーフェクト・コレクション・イースIII⇨2枚組フル・アレンジ・アルバム。ディスク1は、米光亮氏(予定)による全曲アレンジ。ディスク2は、ボーカル、スーパーアレンジ、J.D.K.アレンジ。CD3800円。

〈4月?日〉……●プレ・プリマII⇨日本ファルコムのGMをニューエイジ・ミュージック風にアレンジ。前作同様、アレンジャーには藤澤道雄氏を迎える予定。今回は、春をイメージ。

東芝EMI

〈4月上旬〉……●チェイスH.Q.&S.C.I.(タイトー)⇨アーケードから移植の、PCエンジン版ゲームのアルバム化。オリジナル20曲+アレンジ10曲を収録。●ヴァリスIII⇨PCエンジン・CD-ROM²をいかした、ビジュアル・アクションのアルバム。オリジナル9曲にくわえ、新曲を5曲収録予定。このCDは、グラフィック・データの入ったCD-G。●改造町人シュビビンマンI&II⇨NCSのPCエンジン版ゲームのアルバム。

——3作品いずれも詳細未定。

ビクター音楽産業

〈2月21日〉……●ダンジョン・マスター〜迷宮の勇者たち〜⇨ビクターのTOWNS版RPGのアルバム。「I」と「続」をカップリングで収録。CD-ROMからのオリジナル・サウンド11曲と、メガ・ミックス・アレンジ2曲を収録。CD2500円。

〈3月6日〉……●虹のシルクロード⇨ビクターのファミコン版RPGのCD化。あの小林亜星氏が、GM作曲を担当。オリジナルとアレンジ(ボーカルなども)を収録。CD2500円。

〈3月21日〉……●ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレスVOL.4⇨今回は、縦スクロール・シューティング『ドラゴンセイバー』のアルバムを2枚組で発売。1枚目にはオリジナル、2枚目には裏技オリジナル・サウンドとアレンジ曲を収録。CD3000円。

徳間ジャパン

〈4月25日〉……●ザーク・レジェンド・スペシャル⇨J&UのPCエンジン版アクション・ゲームのCD。あの中村泰士氏がGM作曲を担当。

ポリスター

〈3月25日〉……●セガ・メガドライブ・ベスト⇨セガ作品をふくむメガドライブ作品をオムニバス形式で収録。●サークII⇨MSXユーザーにはおなじみの『サークII』をメインに、『FRAY』の曲も収録したアルバム。

——いずれも詳細不明。

アポロン

〈5月?日〉……●(仮)ウィザードリィ(アスキー)⇨ゲームボーイ版の音楽集。アレンジ11曲とオリジナル・サウンド・メドレーを収録(約60分)。CDにはヒミツの音のオマケがつくとか。CD2600円、テープ2300円。

メルダック

『忍者龍剣伝』と『双截龍』のオリジナル・ビデオ・アニメを現在制作中。2つとも発売日、詳細は未定。VHSカラーステレオHi-Fi45分もの。

アルファ

〈4月下旬〉……●ミスティ・ブルー⇨古代祐三氏作曲の、エニックスの恋愛AVGのアルバム。オリジナル+アレンジ4曲を収録。架空のオリジナル曲を書き下ろす予定とか。詳細未定。

☆最近のGMパワーに、このコーナーもFFBから独立したほうが、なんて話もチラホラ。そこで、とりあえずGMファンの人のお便りを募集します。このコーナーに望むことでもなんでもかまわないから、よろしく!

BOOK MSX-C入門 上・下巻

MSXには、BASICとマシン語以外の言語もある。他機種でもよく耳にするC言語(『MSX-Cコンパイラ』アスキーから発売中)だ。実行速度はBASICよりすごく速くて、マシン語と同等ぐらい。なぜなら、C言語の役目はBASICを自動的にマシン語に書き換えるコンパイラだからだ。そのC言語の魅力をこの本では①手軽なわりに高速性を発揮できる②構造化言語なので大きなプログラムも作りやすい③マシン語と相性がよいのでMSXのハードウェアを活用しやすい④理屈はともかくシステムプログラミングの楽しさを味わえる、と4つにまとめている。で、上巻でC言語の文法を、下巻ではゲームを例にあげて具体的なテクニックを紹介している。入門書にありがちなつまらなそうな文章ではなく、魅力的な読みやすい文章になっているので、なんだかわからなくても、いつのまにかC言語の使い手になれるように書かれている。MSXでもっとプログラムの世界をのぞいてみたい人には、おもしろい本となるはずだ。発行はアスキー、税込定価各1450円。

- 文法を中心に構成。なぜ使うのかという疑問にも答えてくれる
- 機能を使いこなす実践編。ゲームが例なので、つい作りたくなる

SHOW MSXフェスティバル'90 turboR TOUR

ついにMSXの冬のイベントが終わってしまった。暖冬だとはいいつつも、札幌は当日大吹雪。東京も名古屋も風の冷たいけっこう寒い日だった。だが、反対に会場はいつもギュウギュウで、思うようにターボRを体験できない人もいたのではないだろうか。それでも、『シードオブドラゴン』の画面はたっぷり見られたと思うし、『FRAY』のセリフつきのデモなんかも驚いたにちがいない。各会場でPCMで声を録音して遊んだり、ファンダムの『ターボR専用・RACE気分』も楽しかった。16ビットってどんなに速いか実感してもらえたと思う。MIDIサウルスもようやく発売になったし、まだまだMSXでやることはいっぱいだ。そういっているうちに、近いうちにつぎのイベントの話ができると思う。さらなるMSXの発展を願って、また会場で会おうではないか!

- イベント初登場の㈱日本テレネット
- 声優の古谷徹氏とターボRの魅力話
- 地元というわけでT&Eの人も参加

プレゼント さあ応募しなさい

●コンパイルより

①メイキング・オブ・ランダーのビデオ……5名様

コンパイルの会社をはじめ、どうやってゲームを作っているかなどをめいっぱい紹介している特製のビデオ。もちろん店では売っていないプレミアもの。ふだんコンパイルのソフトや会報で名前だけは知っているけど、姿や声は全然というスタッフが登場。ドットを打っている姿はすごいの一言!

しめ切りは2月28日。発表は4月8日発売の5月号の欄外で。応募方法は左の欄外を参照のこと。

『メイキング〜』の1シーン。右は社長さん

41 アンケートハガキより

●よこせ／みなさんはこの本を毎月1回読むわれわれのためにさぞかし苦労の毎日かと思います。さてぼくは今とってもとってもとってもソフトがほしくてたまりません。どうぞよろしくよろしくよろしくよろしくお願いしますよぉ〜! これからもがんばってください。ぜったいソフトよこせよ!(岩手・12歳)⇨どうもここまでいわれると意地でもやりたくなくなるのはわたしだけではないはずだ。しかし、はじめは下手に出て鮮やかな転身だ。(バ)

おはなしこんにちわっ

●出来杉くんの名前にこだわるなら、"のび太のママ"についてもこだわろう。第1巻のP145では"玉子"なのに、11巻のP103では"のぶ子"になっている。ついでに11巻のP104には"できるくん"の存在も確認されている。（大阪・田村健作）

これを書いている今、イラクでは戦争の真っ最中だ。どの局も特番をやっているが、たぶんこんなときにドラえもん関係の話をしているのはここだけかと思ったら、なんとテレビ東京ではやっぱり杉良太郎の時代劇をやっている。しかも伊東四郎までいるゾ。

●22巻P158、23巻P100。（千葉・松川晋吾）

謎めいた暗号のようだが、なんのメッセージもなく証拠物件だけ送ってくれた。つまり、両方の出来杉くんの名前が、かたや英才、かたや太郎になっているのだ。コピーをくれた松川も謎だが、藤子不二雄のAやFもけっこう仲悪そうだぞ。

●原さんは鋭い／　じつをいうとJR の自動改札機に大人・子供の区別はないのです。でもナイショだよ。テレカください。（東京・ニトログリセリン）

●子供料金のキップを入れると子供ランプがつくぞ。（東京・毎日自動改札機を使っている佐々木くん）

わたしはまえの人が切符を入れたすぐあとにまぎれこんだが、やっぱり扉がしまってブザーを鳴らされたぞ。センサーで分別するのだろうか。では、子供切符で子供ランプがついたとしても、それが2メートルくらいある、でかい子供だった場合はどうなるのだ。

●医学生退学パートII：某医学生が解剖で、腸を切って「二重とびぃ／」といいながらなわとびをして退学になったってほんとうか。（大阪・小川洋平）

むかし、「腸をのばすとテニスコート1つぶん」とかいうCMがあったが、ほんとうかどうかやってみたいのは確かだ。気持ちはわかるぞ。しかし生ぐさそーだ。

●人はなんのために生きるのですか。最後には死ぬと知って生きるのは悲しすぎます。納得のいく説明をしてください。（兵庫・MAHRA）

人はいつでもいまが臨終、と本願寺のまわし者のようなことをいっているが、とりあえずはいつ事故に会って救急車で運ばれて、きれいな看護婦さんに服を脱がされても恥をかかないように、いつでもきれいな下着を身につけていよう。どうだ、深いだろう。

●ついに恋人ができた／　長かったトンネルをぬけたような感じです／（福岡・宮原周平）

トンネルをぬけたら1人になっていたということのないように……。

●ぼくの彼女はHな人が嫌いだそうですがHゲームをするのは好きかもしれないのでゲームください。（神奈川・これでも俺は生徒会長だったぜい）

Hな人が嫌いでもHは大好きなハズだ。なんならわたしが教えてやろうか。ブルブルいわせてやるぞ。こんなことを書くとまた編集長にイジメられるが。

●今月はMファンを買うのを忘れて、しかもハガキはすべてファミ通「キスミーお習字」に費やしてしまい、かといってたかがMファンのためにハガキを買いたくないので年賀状のあまりで出します。（東京・菅原竜治）

では使い終わったテレカをやろう。

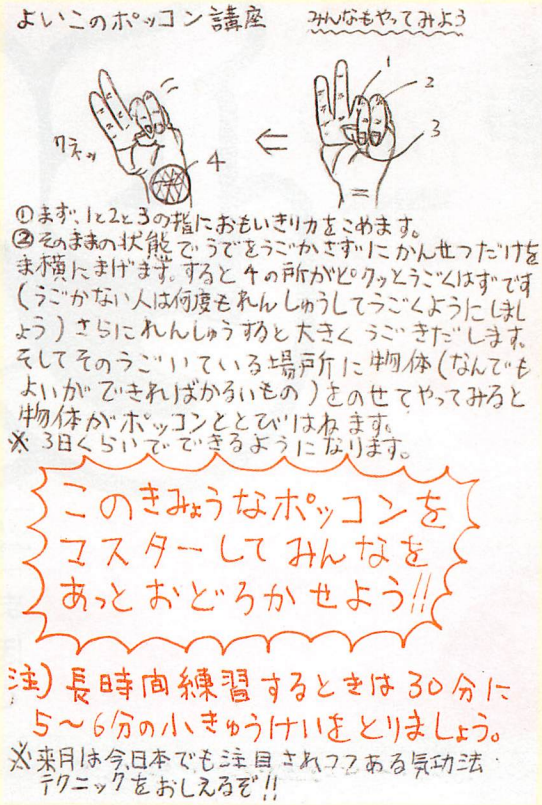
京都・？（氏名不詳）⇨名前が書いてない（封筒に入っていたはずだがわからなくなった）が、宣教師のセリフからして、どたんばで歴史を暗記している受験生とみた。そんなに追いつめられてんならマンガなんか描いてんじゃねーよ。テレカあげるから連絡してね

BABO'S わたしにきくか!?

Q むかし、のび太が植物人間になるなどのウワサが流れた。真相をつきとめようと"F"のほうに電話してみたところ、Fは「それはAが流したデマです」といっていたが、じつはほんとうでしょうか。（富山・石井真樹）

A 富山県民というのを利用して富山出身のFに電話したというのは信じてしまいそうな話だが、このさい「わたしにきくか」というのを「ききにくいことでもわたしがきいてあげるとするか」に変更して、とりあえず藤子不二雄関係のききにくいがきいておきたいネタ50くらい集まれば、わたしが思い切って本人にきいてみようではないか。たぶん、うその子供字でお便りなどを出すと、ドラえもんの絵入りびんせんで、ドラえもんよりとかいう、うそのドラえもん字の返事がくるかもしれないが、そのまえに捨てられるかもしれない。とりあえず今回の募集テーマは「藤子不二雄A&F」だ。ききたいことを送りなさい。

イラスト講座



大分・稲田大介⇨九州地方で局地的に知られている秘技らしい。コインを置くとホントにはねるが、編集部のY氏は筋をちがえてしまったので要注意。イナダは大胆にも連載を予告してきたけどみんな負けるなよ

アンケートハガキより

●よこせ②／バボさん、ハミングバードソフトの河内さんは長髪で知的な顔をしていて好みのタイプだと思いまっせ。北根編集長、アメリカ行ったんやったらみやげよこせ。（奈良・奈良の三冠王）⇨せっかくここまで無視してきたのに、こう毎月毎月ぴんせんに20ネタくらい書いて送られてくるとなんだかかわいく思えてきたが、よこせとはだれに向かっていっているのだ。わたしもいえるもんならいいたいぞ。ということで河内さんに会ったらよろしく。（バ）

マシン語への架け橋USR関数

BASICクニック

#21 USR関数でまずなにができるか

まだ寒いがとっくに春は立った。春が来てはじめてほんとうの新しい年がはじまり、新しい心が芽生えてくる。そろそろ、マシン語をかすめてみようか。

モニタ　マシン語の話に出てくるモニタとは、ディスプレイのことではなく、マシン語データを直接メモリに打ちこんだり、読み出したり、実行したりするツールのこと。MSXでも、マシン語入門の記事や本ではモニタのリストが掲載されていることが多い。

ダンプリスト　ある範囲のメモリの状態をリストにしたもの。ダンプリストを打ちこむには、モニタが必要。

USR関数　Mファン編集部内部では、「ユーザー関数」ではなく「ユーエスアール関数」と読んでいる。DEFFN～のユーザー定義関数とまぎらわしいためだ。

ＵＳＲ関数は、ＵＳＲ０～ＵＳＲ９までの10個を設定できる。ＵＳＲ関数の定義は、

ＤＥＦＵＳＲn=〈アドレス〉

(nは０～９)

という書式でおこなわれ、

Ａ＝ＵＳＲn(〈引数〉)

などの形でUSR関数が使われたときに定義されたアドレス以降のマシン語プログラムを実行する。なお、nが0のときはnを省略できるので、USR0とUSRはおなじもの。

BIOS　Basic Input Output System。「バイオス」と読み、基本入出力システムなどと訳されるが、早い話がMSXの入出力用のマシン語サブルーチン集でROMに内蔵されている。ふだんでも内部でこのBIOSをしょっちゅう使っているはずだが目に見えない。このBIOSを使うときは、各機能に応じたアドレスから入らなければならない。そのアドレスのことをエントリ(入口)ということがある。

関数がマシン語を実行する

マシン語はたしかにわかりにくい。

ＢＡＳＩＣのプログラムは、あるていど日常生活に根ざしたわかりやすさを持っている。ＰＲＩＮＴとか、ＣＯＰＹとかいうステートメントには、プリントしまっせ、とか、コピーしちゃうよ、などという肉声が多少なりとも感じられ、そのステートメントの使い方を知らなくても、なんとなく安心できる。

しかし、マシン語は、命令もその命令があつかうアドレスも計算に使う数値もルリもハリもミソもクソもみんな数字でできている。じっさい、たとえば&Ｈ21という命令と&Ｈ21という数値をいったいこやつらはどうやって区別しているのだろうと怪しんだものだ。

■MSXにおけるマシン語

基本的にわかりにくい存在であるマシン語は、「ホームパーソナルコンピュータ」であろうとするMSXでは日陰者あつかいされてきた。たとえば、PC88などの他機種ではふつう内蔵されているモニタ(傍注参照)がMSXでは内蔵されていない。そのために、他機種で見られる「ダンプリスト」(マシン語プログラムリスト。傍注参照)が掲載されることはまずない。

そういうMSXであるから、オールマシン語のプログラムを打ちこむという習慣はふつうのMSXユーザーにはなく、オールマシン語のプログラムを保存したり読み出したりするための命令、ＢＳＡＶＥとＢＬＯＡＤはじっさいにはその目的で使われることがあまりない。

そのかわり、MSXではＢＡＳＩＣプログラムがマシン語プログラムを抱きかかえている。ある行のほんの一部に短いマシン語が16進数の文字列で入っていたり、ＤＡＴＡ文のなかにマシン語が混じっていたり、リストのほとんどがＤＡＴＡ文でそれぜんぶがマシン語だったり、リストのほとんどがＲＥＭ文で、そのＲＥＭ文がじつはマシン語だったりする。

こんなふうにMSXのマシン語はＢＡＳＩＣプログラムのなかに溶けこんでいるのだ。溶けこみ方にはいくつかあるが、なかでももっともよく使われ、かつ有用なのがＵＳＲ関数である。わたしは個人的にこの不思議な関数が大好きだ。

前置きが長かったが、ようやく本題に入れそうだ。

■マシン語を呼ぶUSR関数

ＵＳＲ関数は、ＢＡＳＩＣ中でマシン語プログラムを呼び出すためのものだ。

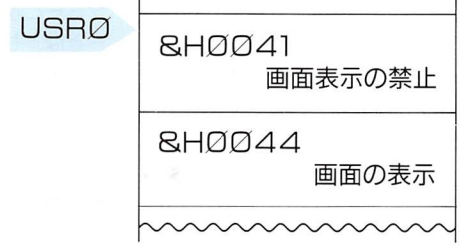
機能的にＵＳＲ関数にもっとも近いＢＡＳＩＣの命令は、意外かもしれないがＧＯＳＵＢだ。

■マシン語プログラムのいらないUSR関数のサンプル

①USRØの定義

```
DEFUSRØ=&H41
```

USRØを定義する画面



まず「画面表示の禁止」という機能があるBIOSエントリのアドレスをUSRØに定義。これで関数USRØを使うとここが実行される。ちなみにUSRØの「Ø」は省略することが多い。

②USR1の定義

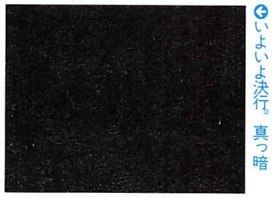
```
DEFUSR1=&H44
```

USR1を定義

次に「画面の表示」という機能のあるエントリのアドレスをUSR1に定義。「画面表示の禁止」という毒に対する解毒剤としてこれを定義しておかないと、リセットするしかなくなる。

③USRØを使う(BIOS呼び出し)

```
A=USRØ(Ø)
```

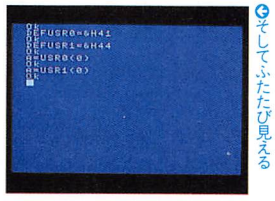


いよいよ決行。真っ暗

そこで「A=USRØ(Ø)」を実行すると、定義してあった&H41が呼ばれる。この直後、ディスプレイは真っ暗になり、画面上はまったくなんの反応も起きなくなる。ほんとうは、周辺色(この場合、故意に黒にしておいた)の色だけになるので、周辺色が青の場合は真っ青になるのだが。

④USR1を使う(BIOS呼び出し)

```
A=USR1(Ø)
```



そしてふたたび見える

そこに、解毒剤USR1。この関数を「A=USR1(Ø)」という形で使い、&H44「画面を表示」を実行。ふたたびもとの平和な世界にもどりましたとさ。めでたしめでたし。

GOSUBは、指定した行からはじまるサブルーチンを実行してもとの場所にもどってくる。USR関数も、指定したアドレスからはじまるマシン語サブルーチンを実行してもとの場所にもどってくるのだ。

ただ、USR関数はとにかく関数なので、BASICプログラムにおける現れ方は、ほかの関数とまったくおなじである。代表的な形式は、

A=USR(Ø)

という代入文の形で、いかにも、変数Aに引数(ひきすう)Øで計算した関数USRの値を代入することが目的のように見える。しかし、たいていの場合、これはBASICの文法にいちおう従った儀式のようなもので、引数Øにも変数Aにも意味のない場合が多い。

真の目的は「USR関数を使う」こと、それ自体にあり、DEFUSRでアドレスを指定しておいたマシン語プログラムを実行することだけが目的というケースが多いのだ。しかも、実行されるマシン語プログラムは、「A=〜」という計算とはまったく関係のないことをする。たとえば、画面の表示を禁止するとか、ふたたび表示するとか。

そういうことを実感するには、じっさいに使ってみるのがいちばんだ。マシン語プログラムもわざわざ作る必要はない。MSXにはBIOSというマシン語サブルーチン集がすでに入っているので、USR関数の定義をするだけで使えるものがいくつかある。

上の図に示している①〜④の手順どおりにダイレクトモードで打ちこんでみよう。①、②の段階ではべつになにも起こらないが、③でいきなり画面が消え、④でふたたび画面が現れる。

それがどうした、といわれるととても困る。「A=USRØ(Ø)」という計算式と画面の表示が禁止されるという現象との無関係さが美しいではないか。

サンプルプログラム解説

10　初期設定。マシン語をプログラム中に含む場合は、かならずこのようなCLEAR文が必要。ここでは&HDØØØ以降にマシン語プログラムを置くためにCLEAR文でメモリを確保し、そのアドレスにUSRØを定義

20　画面の初期設定。とくにこのプログラムではVRAMのアドレスが関係するためにSCREENØである必要がある。ここをSCREEN 1にする場合は、行40のデータの一部を変更する(行40の解説に指示)

30　マシン語プログラムを&HDØØØ以降に書きこむ

40　マシン語プログラムデータ。行20をSCREEN 1にしたい場合は、データ6個目の「CØ」を「ØØ」に、9、10個目の「ØØ，ØØ」を「ØØ，18」に変更すること

50～80　USR関数呼び出し。引数になるA%は65から90まで変化しながらUSR関数を呼び出す。この場合、A%は画面を埋める文字のキャラクタコードになっている

※ちなみに、CTRL+STOPでこのプログラムをいったん中断したあと、U=USR(<好きなキャラクタコード>)をダイレクトに実行すれば、そのつど、好きな文字で一瞬にして画面を埋めることができる。

引数に意味のあるUSRの場合

前ページのUSR関数に使われた引数「0」は、じつは923でも71444でもなんでもかまわない。この場合は、ただひたすらBASICで扱える数値でありさえすればいいのだ。

それほどこうしたケースの引数には意味がないので、くだくだといわずに0を使うことが多い。さらに、USR0の0は省略できるため、たいていは省略してしまう。その結果、USR関数となると、

A=USR(Ø)

という形で見かけることが多く、USR関数を使うときは、カッコのなかに0を入れないといけないと思っている人がいたとしても笑えない。あはは。

こうした「無意味な引数」などのことを、プログラマ系の人々はダミー(dummy)と呼ぶ。引数にかぎらず、無意味な存在はダミーと呼ばれるようだ。ダミーとは、もともと物いわぬ人形や、デクノボーのことを意味する英語だが、どういうわけかいろんな形であちこちの分野で使われるので気をつけよう。

■引数に意味を持たせるには

ところで、USR関数の引数がダミーでないこともある。

下のプログラムは、その1つの例だ。行60で使われているUSR関数は、引数として入ってくる数値(ただし整数型にかぎる)をキャラクタコードとみなし、それに対応する文字で画面全体を一瞬にして埋める。あまりにそれが速いので、行70に時間待ちの空ループを入れないと下の4点の写真のような変化が目に見えないほどだ。

これは、前ページ同様、BIOSを利用したものだが、そのBIOSの機能は、

「HLレジスタで指定されるアドレス(VRAM)以降を、BCレジスタで指定される個数(バイト)だけ、Aレジスタにあるデータで埋める」

というややこしい機能であったため、その各種レジスタに適切な値をセットするためのマシン語を使わざるをえなかった。

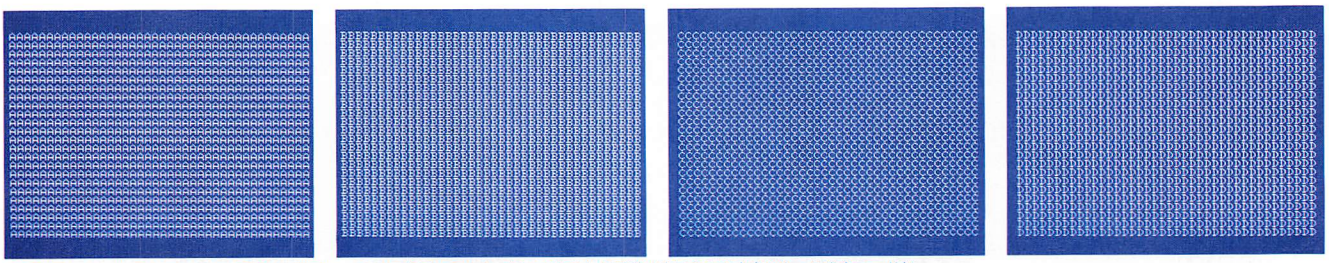
この手のBIOSエントリを使うには、このようにどうしてもマシン語を避けてとおれない。また、USR関数の引数をたとえば「キャラクタコード」などのように意味を持たせるためにも、マシン語は必要だ。

■必要なマシン語のレベル

ただし、そのマシン語はたいへんかんたんなものでだいじょうぶ。ここで使ったマシン語に

■かんたんなマシン語を含むUSR関数のサンプル

```
10 CLEAR 200,&HD000:AD=&HD000:DEFUSR=AD
20 COLOR 15,4,7:SCREEN 0
30 FOR I=0 TO 13:READ A$:POKE AD+I,VAL("
&H"+A$):NEXT
40 DATA 21,F8,F7,7E,01,C0,03,21,00,00,CD
,56,00,C9
50 FOR A%=65 TO 90
60 U=USR(A%)
70 FOR W=0 TO 200:NEXT
80 NEXT:GOTO 50
```



↑アルファベットのAからはじめて次々に画面いっぱいに表示していく。行50で渡された引数は表示される文字のキャラクタコードだ

しても、
21　××　××
7E
01　××　××
CD　××　××
C9
の5種類で、それぞれ「HLレジスタに2バイトのデータを入れる」、「HLレジスタが示すアドレスからAレジスタにデータを持ってくる」、「BCレジスタに2バイトのデータを入れる」、「指定したアドレスにあるサブルーチン(BIOSなど)を呼ぶ」、「もときたところ(USR関数ではBASIC)にもどる」という意味。

これに、あと10個くらいの命令を覚えていれば、いくつかのBIOSを使うためのマシン語プログラムくらいはすぐに作れるはずで、それについてはファンダムの「マシン語の気持ち」でやっていく予定だ。

で、USR関数の引数をこのAレジスタに入れることもすぐにできる。

USR関数の引数は、その数値の型によって扱われ方がちがうため、ここでは整数型に限定した。整数型の引数は、メモリのF7F8(16進数。以下、16進数を表す「&H」は省略)に入れられる(引数の値がFFを超える場合はF7F9に上位の桁を収める)。

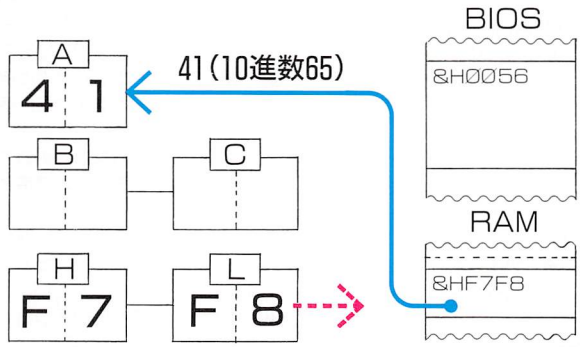
この数値を引っ張ってAレジスタに入れている部分がマシン語の「21，F8，F7，7E」だ。以下、図のように次々にレジスタに決まった値がセットされ、BIOSが呼ばれて、VRAMのある領域が同一データで埋められる。ここでは、HLにSCREEN0のパターン名称テーブルの先頭アドレスを入れたので同一キャラクタで画面中が埋められることになるわけだ。

ここでは引数を利用するケースをあげたが、70ページには引数とその結果出てくるUSR関数の値の両方を利用するサンプルを掲載しているので興味のある人は参考にしてほしい。

■USR関数で呼ばれたマシン語の働き

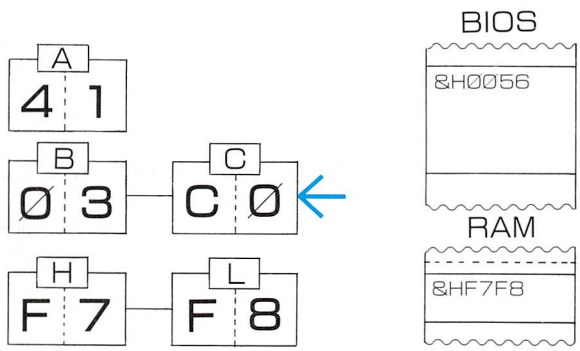
①21,F8,F7,7E

RAMのアドレスF7F8に、引数A%の値が収まっている。これをAレジスタに送りたい。そのために、「21、F8、F7」(HLレジスタにF7F8を入れる：マシン語では16進数4桁は2桁ずつ逆転させて置く)のあと、「7E」(そのHLレジスタが指すアドレスにある値をAレジスタに入れる)を実行してとりあえず引数をAレジスタに入れた。



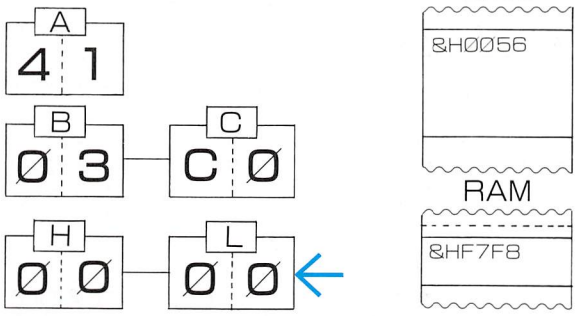
②01,C0,03

さて、このマシン語の目的はBIOSの0056にある「VRAMの指定領域を同一データで埋める」ためのエントリを呼ぶこと。ここは、Aレジスタにそのデータ、BCレジスタに書きこむ領域の長さを入れる必要がある。ここではSCREEN1の全画面ぶんの文字数、960(10進数)、16進数にして03C0。「01、C0、03」は、BCレジスタに03C0を入れる命令だ。



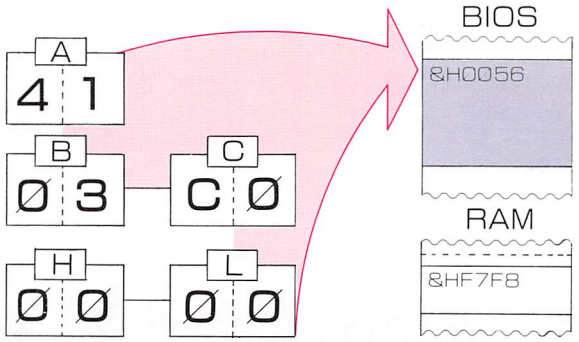
③21,00,00

さらにそのエントリを呼ぶまえに、書きこみを開始するVRAMのアドレスをHLレジスタに入れれば準備完了だ。「210000」とは、HLレジスタに00と00を書きこむ命令だ。



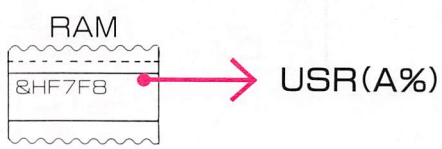
④CD,56,00

ここがBIOSを呼んでいるところ。「CD」は、次の2バイトで指定されるサブルーチン(この場合はBIOS)を呼ぶという意味。①～③でパラメータ(A、BC、HLの各レジスタの値)をセットしたうえで一気にBIOS0056を呼べると思っていた。



⑤C9

この「C9」は、BASICのRETURNに似ている。USR関数で呼び出されるマシン語の最後に置かれるのがふつうで、これが実行されるとマシン語からBASICに帰ってきて、BASICリスト上、USR関数の次にあったステートメントに実行が移る。そのときに、F7F8にあった値をUSR関数の値として渡してしまうのだ。



掲載ソフト30本のプレゼントつき! 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で30名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは2月28日必着。当選者の発表は4月8日発売の本誌5月号の欄外でおこないます。

●1月号の当選者発表は55ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX
②MSX2
③MSX2+
④MSXturboR
⑤持っていない

2 今後、MSXturboRを買う予定はありますか(1で④以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

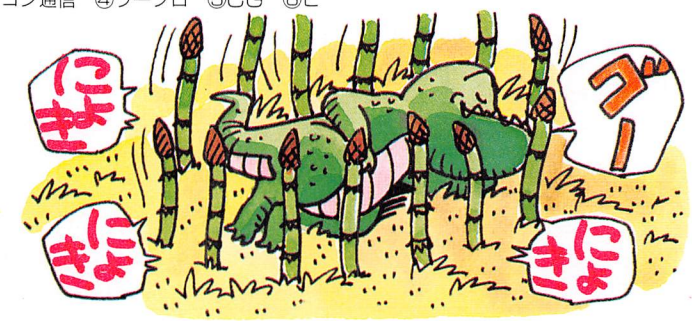
11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系(PC-286も含む) ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。
①願望 ②青い地球に帰りたい ③POTETTA ④ひとりテニス ⑤RGB ⑥GO! GO! わたる君 ⑦くるくる ⑧SOLE HOLE ⑨バウンド ⑩まとっ ⑪ひこーき ⑫キセロゲル ⑬TAR-BOT2

14 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

15 今月号に掲載されたFM音楽館の曲のなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。
①ダンシングモアイ ②タックスマン ③豪華なクシコス・ポスト ④トロイカ



プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名
1	提督の決断……6
2	ランペルール……10
3	サークII……16
4	銀河英雄伝説II……20
5	ティル・ナ・ノーグ……24
6	ドラゴン・ナイトII……110
7	花のももこ組!……114
8	ディスクステーション22号……108
9	ピーチアップ8……109
10	ピンクソックス4……109

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN SCOOP〉提督の決断
3	〈FAN ATTACK〉ランペルール
4	〈FAN ATTACK〉サークII
5	〈FAN ATTACK〉銀河英雄伝説II
6	〈FAN ATTACK〉ティル・ナ・ノーグ
7	FAN STRATEGY
8	FFB
9	BASICピクニック
10	〈ファンダム〉ゲームプログラム
11	〈ファンダム〉ファンダムスクラム
12	〈ファンダム〉スーパービギナーズ講座
13	〈ファンダム〉マシン語の気持ち
14	FM音楽館
15	THE LINKS INFORMATION PAGE
16	AVフォーラム
17	パソコン通信はじめの一歩
18	MSXView
19	ゲーム十字軍
20	ゲーム制作講座
21	〈FAN NEWS〉ドラゴン・ナイトII
22	〈FAN NEWS〉花のももこ組!
23	DMfan
24	いーしょーくーはまだかいな!?
25	ON SALE
26	COMING SOON
27	FAN CLIP
28	〈特別付録〉エメラルド・ドラゴン・ミドル・クラス・ブック

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ファミコン必勝本
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	勝ファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	勝PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	ウィザードリィ2
9	ウィザードリィ3
10	エクスタリアン
11	F-1スピリット
12	F1道中記
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルズ
18	ガリウスの迷宮
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説
21	銀河英雄伝説II
22	クォース
23	グラディウス2
24	クリムゾンII
25	クリムゾンIII
26	激突ペナントレース2
27	コラムス
28	サーク
29	サークII
30	ザナドゥ
31	沙羅曼蛇
32	三国志
33	三国志II
34	THEプロ野球激突ペナントレース
35	シードオブドラゴン
36	シャロム
37	シュヴァルツシルト
38	シュヴァルツシルトII
39	水滸伝
40	スナッチャー
41	スーパー大戦略
42	スーパーピンクソックス
43	スペース・マンボウ
44	聖戦士ダンバイン
45	ソリッドスネーク
46	大航海時代
47	ダンジョンハンター
48	ディスクステーション各号
49	DPS SG
50	提督の決断
51	ティル・ナ・ノーグ
52	デ・ジャ
53	電脳学園III
54	ドラゴンアイズ
55	ドラゴンクエストII
56	ドラゴン・ナイト
57	ドラゴン・ナイトII
58	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
59	にゃんぴ
60	信長の野望〈全国版〉
61	信長の野望・戦国群雄伝
62	ハイドライド3
63	花のももこ組!
64	パロディウス
65	ピーチアップ各号
66	ピンクソックス各号
67	ファイナルファンタジー
68	ファンタジーIV
69	ブライ上巻
70	フリートコマンダーII
71	FRAY
72	魔導物語1-2-3
73	夢幻戦士ヴァリスII
74	野球道II
75	ラスト・ハルマゲドン
76	ランペルール
77	ルーンワース
78	レイ・ガン
79	ロードス島戦記
80	ロードス島戦記・福神漬

(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

(キリトリ線)

MSX・FAN3月号 アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ 2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
⑪ ( )

4 ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 [ ]

5 [1] [2] [3] [4]

6 [ ] 7 [ ] [ ] [ ]

8 [1] [2] [3]

9 [1] [2] [3] 10 [1] [2] [3]

11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩( ) ⑪

12 [1] [2] [3]

13 [1] [2] [3]

14 [ ]

＊シリーズものは、IIとかIIIとか必ず明記してください。

15 [1] [2] [3]

3月号のプレゼントでほしいソフト

プレゼントリストの番号を書いてね☺

□□□-□□

住所

氏名 ☎( ) -

年令 歳 性別 男・女

職業 趣味

(学校名 学年)

プログラムファンの王国

ファンダム

Mファン4周年を目前にした記念事業のえっへんとして、ファンダムのロゴをうっふんしてみた。本文のデザインもあっはんして、気分もあらたにおっほんしようと思う。そういえば、4周年のすぐあとに50号記念もあっていっひんだぞ。

Pまとっ❶……44／60
Pひこーき❷……44／61
Pキセロゲル❸……45／62
PTAR-BOT2⓬……46／64
●ファンダムスクラム＝情報局特集（スペシャルチェックサムにバグ発見ほか）……48
●スーパービギナーズ講座……68
●新連載・マシン語の気持ち……70
Pの願望❶……39／51
P青い地球に帰りたい❶……40／52
PPOTETTA❶……40／53
Pひとりテニス❶……41／54
PRGB❶……41／55
PGO！GO！わたる君❶……42／56
Pくるくる❶……42／57
PSOLE HOLE❶……43／58
Pバウンド❶……43／59
※Pはプログラム、❶〜⓬は画面数

16個の形容詞からはじまる連想の果てに

願望

画1面　MSX　MSX2/2+　RAM8K

BY 山下修　▶リストは51ページ

このプログラムのシステムは、「数年まえ、TBS『アッコにおまかせ』という番組でゲストの田代まさしを相手にやっていたもので、心理学者が考案したもの」（作者）だそうだ。

タイトル画面でスペースキーを押してスタート。

まず16個の形容詞をひらがなで入力する（MSX2以上の人は、CAPSをオフにして、SHIFT+かなキーを押せばローマ字で入力できる）。

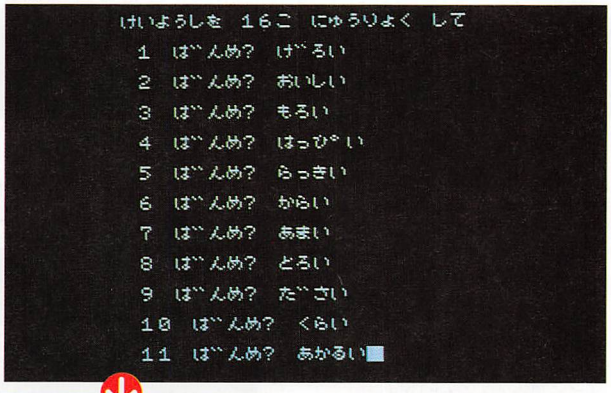
形容詞でなくてもとにかくひらがなの「い」で終わりさえすれば受け付けてくれる。たとえば、「はっぴい」とか「お〜い」なども

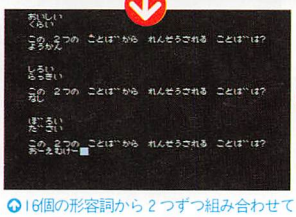
ここでは形容詞とみなされるわけだ。逆に、ひらがなの「い」で終わっていないことばや、すでに入力されたことばを入力しても受け付けない。

16個の形容詞を入力しおえると、そのうちから2つずつを組み合わせて連想することばをきいてくる。ここからは、すべてのことばを受け付けるようになる。あまり深く考えずに直観的に答えていくこと。連想ゲームはトーナメントのように進み、やがて1つのことばにたどりつく。そのことばこそ、あなたの願望だ！　というわけである。

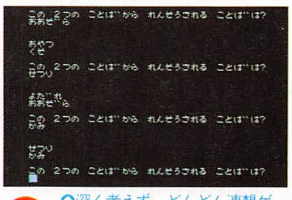
願望までたどりついたあとは、リターンキーでおなじ16個の形容詞で再挑戦でき、そのほかのキーを押すといちばんはじめにもどってリプレイできる。

自分のボキャブラリーの貧困さをなげきつつ、16個の「形容詞」を入力

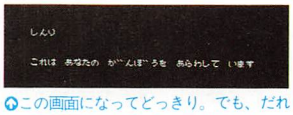




16個の形容詞から2つずつ組み合わせて連想することばをきいてくる



深く考えず、どんどん連想ゲームを続けていくと、突然……



この画面になってどっきり。でも、だれだって真理を求めているだろうけどね

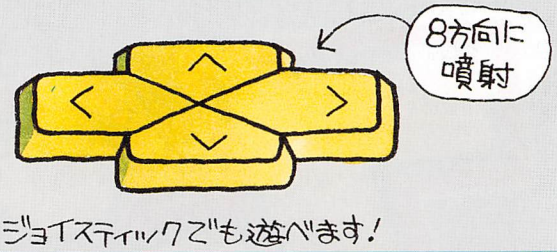
画1面　各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

宇宙飛行士養成シミュレーションゲーム

青い地球に帰りたい

画1面 MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Nu〜 ▶リストは52ページ

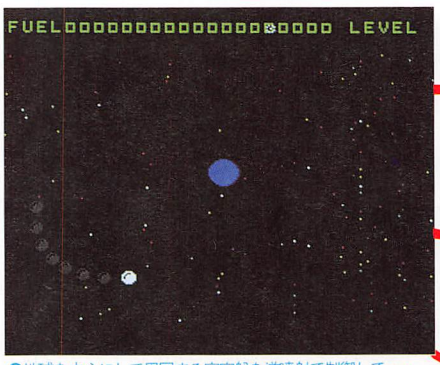


慣性と地球の引力で宇宙をくるくると周回するボール型宇宙船を、無事に地球に着陸させるシミュレーションゲーム。地球も宇宙船もただの丸でしかないが、動きはけっこうリアルで、いい気分になるゲームだ。

宇宙船の操作は、8方向への噴射だけ。基本的には逆噴射をくりかえしながら、じょじょに小さな円軌道に入り、ふわりと着陸することを目指す。

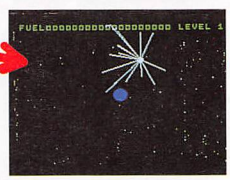
とうぜんだが、スピードがついている状態で地球に着陸しようとすると、宇宙船は大破してしまう。また、のろのろしているうちに画面の上部に表示されている「FUEL（フエル）」（燃料）のメーターが0になっても、やはり失敗。宇宙船はこの場合もなぜか爆発する。FUELは、ただ回っているだけでも少しずつ減少し、噴射するとそのたびに急激に減るようになっている。

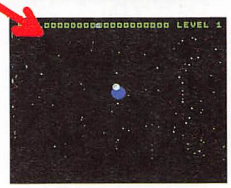
たとえば惑星が恒星のまわりを周回するときは、ケプラーの法則に従う。宇宙船が地球をまわるときも同様だが、作者の有名おじさんプログラマNu〜さんによると、その計算をやっていると超コマ送りになって、ゲームにならないんだそうだ。そこで地球との相対座標だけによって飛行する仕組みのため軌道が変になることもある。あしからず。



地球を中心にして周回する宇宙船を逆噴射で制御して……

いきなりドスンと地球に着陸しようとすると宇宙船は大破してしまう


かといってあまり慎重になっていると燃料切れでやっぱりミス

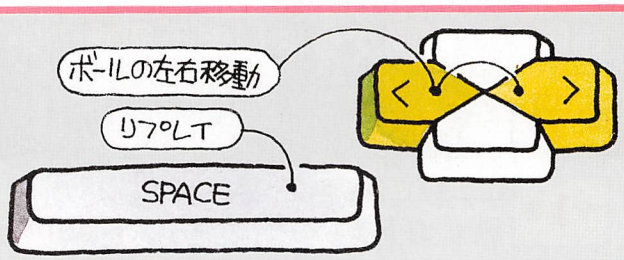

じょじょに小さい円軌道にして、ふわりと着陸、おめでとう、秋山さん

2つの道がある集団熱血ハマリゲーム

POTETTA ポテッタ

画1面 MSX MSX2/2+ RAM8K

BY GEN ▶リストは53ページ



単純なルールのよくありそうなゲームだが、ハマる。最初は数十点から数百点だったのに、いまでは4千点を超えるあたりでシノギを削っている。

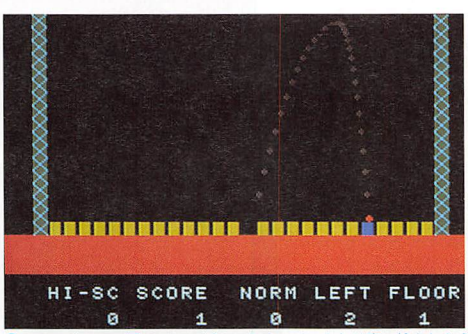
基本的には上から落ちてきてはねまわる赤い玉を操作して、床にならぶ黄色く小さい柱を取っていく。玉は例によって慣性のきいたいやらしい動きをする。

玉が黄色い柱にあたると柱が消え得点が入る。柱を取るたびに1回ごとの得点が1点、2点とあがっていくのであとのほうほど得点が高くなる。

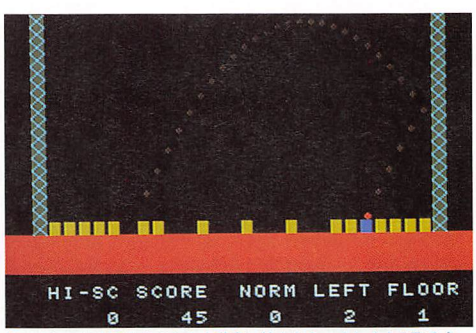
1つ取るたびに画面下の「NORM」（ノルマ）の数値が減っていく。ここが0になれば、いつでも青い柱に赤い玉をあてることでステージクリアになる。

このとき、ボーナス得点が入るのだが、ノルマが0になった直後に青い柱にあたると大量のスペシャルボーナスが入るのだ。そこで、高得点を目指すためにはノルマが0になった直後に青い柱を目指すことになる。ステージが進むほどノルマは増える（上限あり）ので、青い柱に命中させるまでの緊張は長期化し、泥沼の様相を呈（てい）してくる。

柱のなくなったところに落としたり、ノルマが0になるまえに青い柱にあたると1ミス。3回ミスでゲームオーバー。



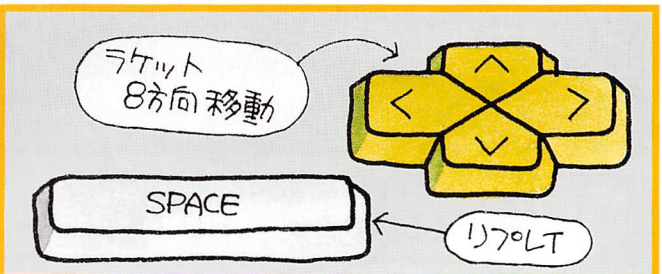
ステージ1。1回でノルマが0になるのでいきなり青い柱をねらう



スペシャルを取りそこねたら黄色い柱をなるべくたくさん取ろう

画面の上と下で1人2役、おおいそがし
ひとりテニス

画1面 MSX MSX2/2+ RAM8K
BY ヘンテコ ▶リストは54ページ



左右が壁になっていて上下がつながっている画面(コート)のなかで1人で打ちあう、大笑いのゲームだ。

ゲームをスタートすると画面の右上から紫色の四角い枠が飛んでくる。これがボールだ。

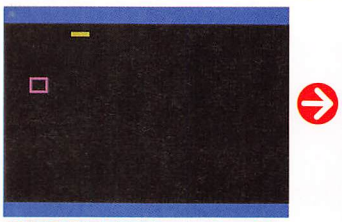
これをブロックくずしなどでおなじみの黄色いラケットを操作して打ち返す。

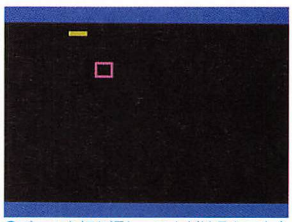
打ち返したら、画面の下からまわりこむような感じで、画面上部にひょろっとワープして打ち返す。

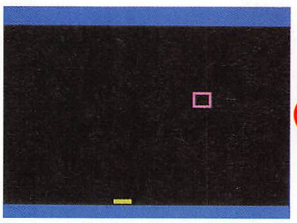
そしたらすぐにまた画面下部にワープして……というふうに1人でボールを打ちあうわけである。ボールをそらしてしまったらゲームオーバー。

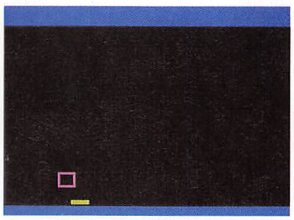
ひいひいいいながら1人で遊んでふと冷静になるとばかばかしくなる虚しさがいい。

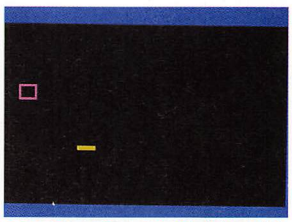
1回、ボールを打ちかえすと1点で、25点ごとにボールのスピードが変化する。


↑画面の下から上にワープして、ボールを打ち返す


↑ボールを打ち返し、こんどはラケットを画面の上から下にワープ。いそがしいぞ

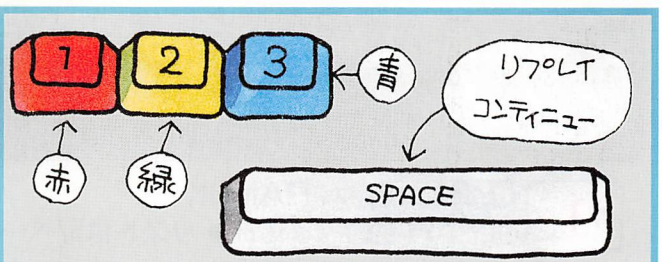

↑ゲームスタート。画面の右上からボールが飛んでくる


↑打ち返して上に向かって飛んでいくボールの先回りをしなくてはならない


↑打ち返したボールをそのまま追いかけたって、ぜったいにまにあわない

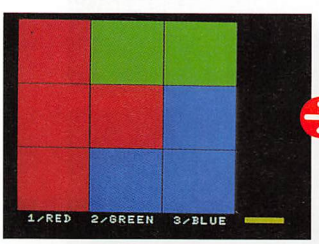
赤、緑、青のどれがいちばん多い?
RGB

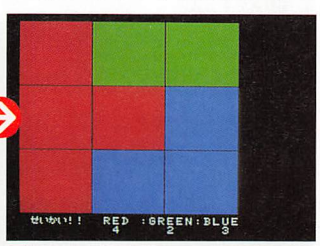
画1面 MSX MSX2/2+ RAM8K
BY しゃちょう ▶リストは55ページ



画面に表示される赤、緑、青の3種類のパネルのうち、どの色のカラーパネルがいちばん多いか、制限時間内(約1秒)にあてるゲーム。正解していくと、2^2、3^2、4^2、5^2……とパネル数が増えていき一瞬の判断が難しくなっていく。たとえミスしたとしてもミスしたまえの問題にもどるだけ。タイムオーバーだと2問まえにもどる。

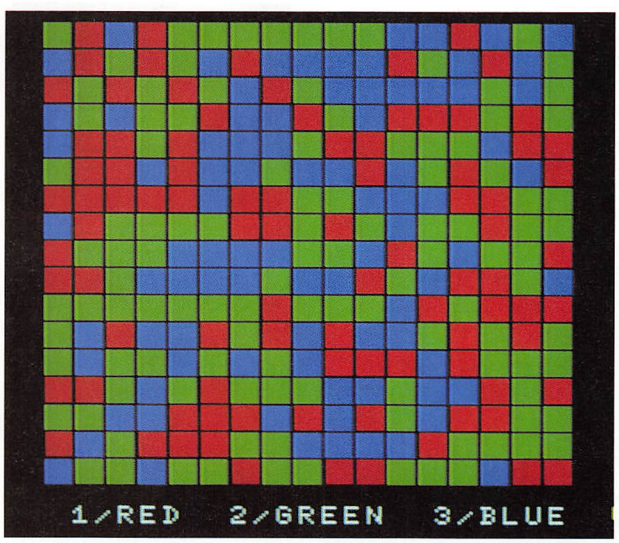
最初のうちはちょっと数えたりすることもあるが、そのうち数えることはできなくなる。ん、赤みがかっているから、赤!なんてふうにやるしかない。





↑このぐらいの問題ならかんたん。右下の黄色いバーがタイムメーターだ

↑答えは赤。今の問題にでてきた各色のパネルの数を表示してくれて、次に進む。



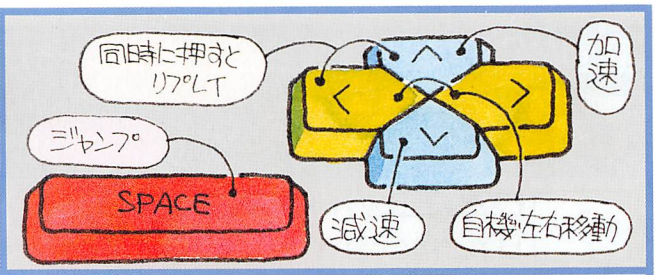
↑16問続けて正解すると、ここまで細かく分割された問題になる。正解は緑だった。そしてまた細かくなって……

不思議な海上道路をひた走る

GO!GO!わたる君

画1面 MSX2/2+VRAM64K

BY そういちろう ▶リストは56ページ

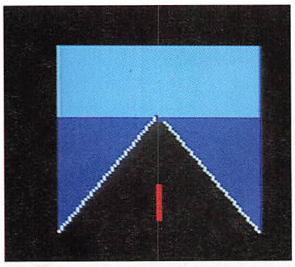


「20XX年。特別警察のわたる君が警察署の花びんをわってしまった。逃げろ！　わたる君！」(作者の手紙から)。

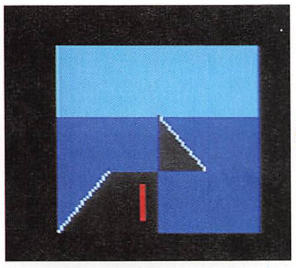
という、わけのわからない理由で、わたる君は「速いマシン」に乗って海上道路の上を走って逃げることになった。もちろんプレイヤーがわたる君だ。

海上道路は道が右半分や左半分になったり、途中で道が途切れているところがあったりするが、そんなときは加速をして、ジャンプでかわす。画面には表示されないけれど、このジャンプに必要なエネルギーは、ふつうに走っているときに少しずつたまっていく。だから、連続して大きいジャンプはできない。

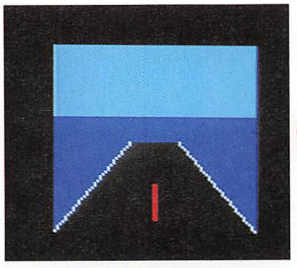
最初はうまく「速いマシン」が操作できなくてすぐに海へ落ちたりして、いやになってしまうが、そのうち流れるようなスピードで3D画面を駆け抜けていくのが快感になるだろう。



果てしなく遠くまで続いていそうな海上道路の上をいま、全速力で逃げていく



左半分だった道から、右半分の道に変化している。ジャンプを使え



うわっ、道が途切れている。ようし、ここから加速をつけて一気に飛んでやる

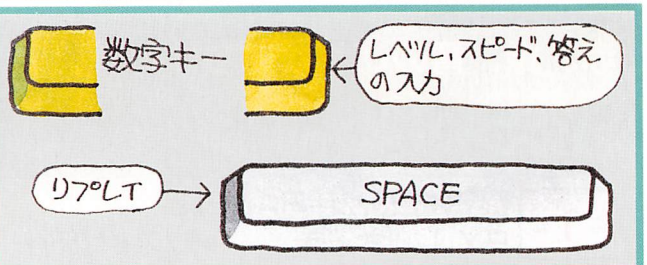
ジャンプ力がたりず海に落っこちてしまってゲームオーバーとなった

レベルに応じて動きが変わる新システム

くるくる

画1面 MSX MSX2/2+RAM8K

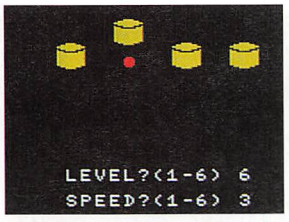
BY VTEC ▶リストは57ページ



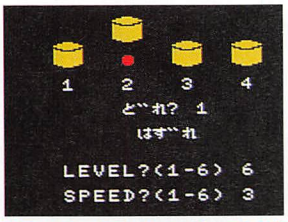
おっと、こんな感じのゲームをどこかで見たことがあると思ったら1990年9月号に掲載した『賭け』(ろんぐTEAM・作)に似ている。さらにそのまえに『あてっこ』(川本健二・作)というお手本もあった。

この作品は、お金をかけたりせず、ただ、4つの筒を、レベルに応じた動かし方で動かしてからボールが入っている筒をあてる純真なゲームだ。そのかわり動きにバリエーションがある。

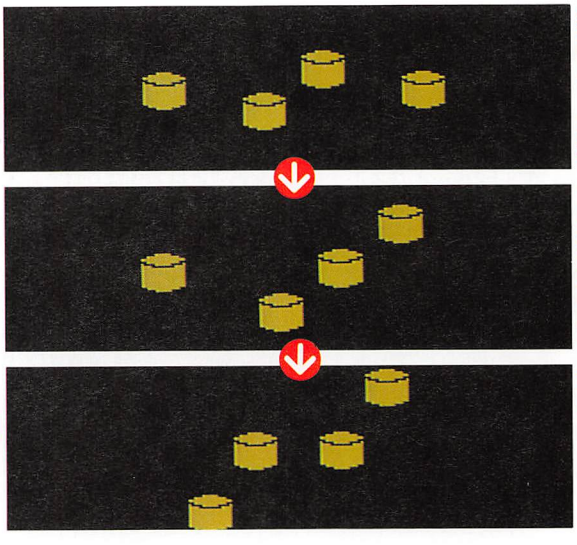
最初に「LEVEL」と「SPEED」を聞いてくるので、1から6の数値を入力。数値が高いほど難しく、速くなる。



LEVEL6、SPEED3でチャレンジしてみた。左から2番目の筒を見逃すな



筒の動きが止まりボールが入っている筒はどれか聞いてきたぞ。……！　はずれ



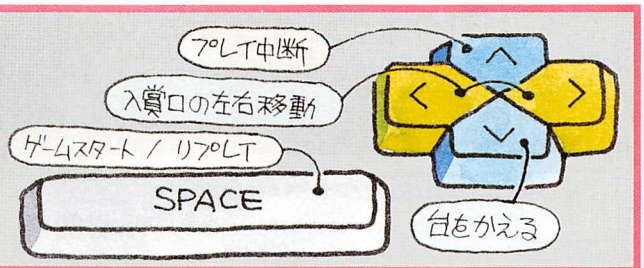
となりあう2つの筒をくるくる入れ換える。これがレベル1、2の動き

さらに、筒を間に1つおいて回転する動きが加わったのがレベル3、4

さらに、両端の入れ換えも加わったのがレベル5、6

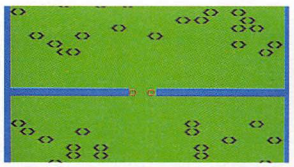
1発にかけるパチンコシミュレーション
SOLE HOLE ソールホール

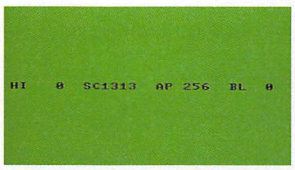
画1面 MSX MSX2/2+ RAM8K
BY HIDEYUKI ▶リストは58ページ



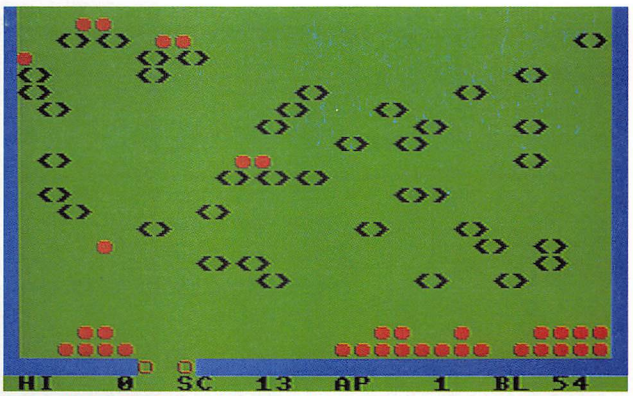
軍艦マーチの曲とともにやってきました『SOLE HOLE』。釘の並びをチェックして台を選び、選んだら好きな位置に入賞口を移動させて、プレイ開始だ。と、いってもあとは「いけ、入れ！」などとかけ声を出しながらながめているだけの全自動。玉100発でおしまい。

スコア欄の見方について。BLは残りの玉数で、APは次に玉が入賞したときに加算される点数だ。APの初期点数は1点で、玉が入賞口の両端にある赤丸にぶつかって入賞するとAPは2倍になり、ストレートに入賞口に入れば3倍になる。連続して入賞しつづけるとAPはそのたびに2倍、3倍になる。1個でも玉が入らないとその時点でAPは1点にもどってしまうが、残りの玉数(BL)が10発になるとボーナスタイムとなり、APの値は下がらなくなるので、最後に一気に高得点を達成するチャンスがある。


↑まずは慎重に台選び。ただし見逃した台は二度と出てこないと思うべし



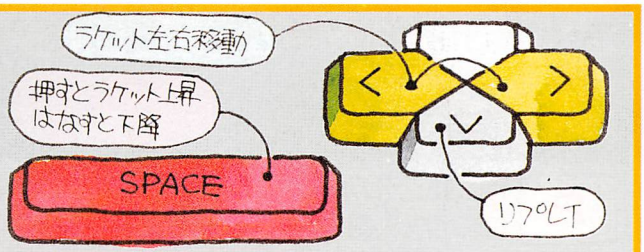
↑玉が100発降ると結果を表示して終了。おっ、編集部最高得点が出てしまった



↑台の左寄りの部分に玉が集まりそうな釘の並びだったのでそこに入賞口を移動させてみてプレイしてみた。しかしランダムに落ちてくる玉はなかなか入賞口に入っていかない

影が楽しい3Dスカッシュ
バウンド

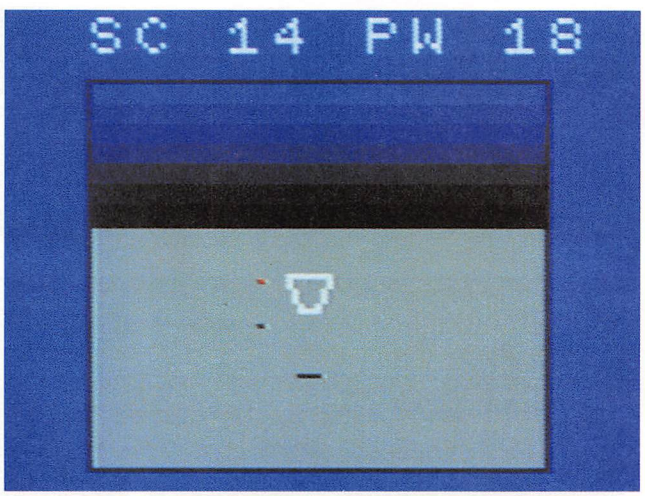
画1面 MSX MSX2/2+ VRAM64K
BY Cock-M ▶リストは59ページ



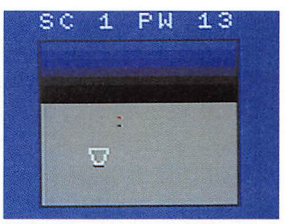
壁を相手にポン、ポンはずんでくるボールをラケットで打ち返すスカッシュゲームだ。

最初に自分はパワーを12持っていて一回打ち返すたびにスコアが1点、パワーが1増える。ミスしてボールをそらすとパワーが4減って、パワーがなくなるとゲームオーバー。また、スコアが3点増えるたびごとにバウンドが高くなり、スコアが40点に達するとクリアとなる。

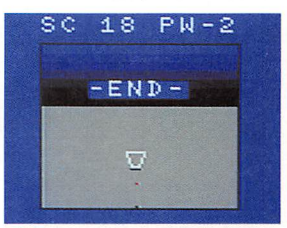
バウンドが高くなるとボールを打ち返すのは難しくなる。でも、ボールの影とボールの動きをよーく見ながらやれば打ち返せるぞ。



↑スコアも高くなり、ボールのバウンドもいよいよ高くなってきた。ラケットの高低の調節が必要になり、このあたりからだんだんおもしろくなってくる。



↑最初はボールのバウンドも低いので、わざわざラケットを空中で動かす必要もない



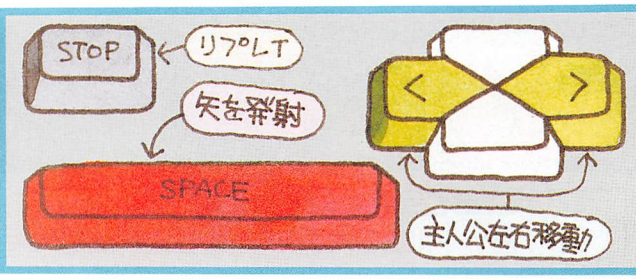
↑結局、ボールをそらしてしまった。だいたいボールが小さいと思う

森を駆け抜けながら弓を射る

まとっ

画1面 MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Oes ▶リストは60ページ

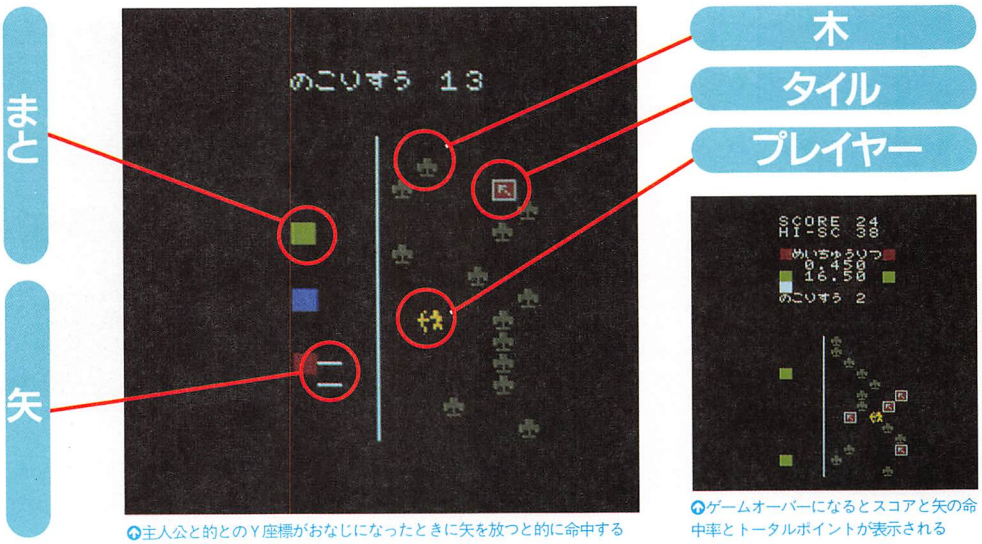


右の画面を木にあたらないように走りながら、左の画面にある3種類の的に矢をあてる。ちょっと流鏑馬みたいなゲーム。

的には赤、青、緑の3種類があり、それぞれ、得点が8点、5点、2点になっている。

矢は、射るたびに1本ずつ減る。矢はタイルを取ると1本増えるが、矢の残り数が15を超えるとかってに矢が飛んでいく。

矢を的に命中させることに気をとられていると木にあたって死んでしまうし、木をよけることだけに一生懸命だとなかなか命中しない。そのへんのジレンマが楽しいゲームだ。



主人公と的とのY座標がおなじになったときに矢を放つと的に命中する

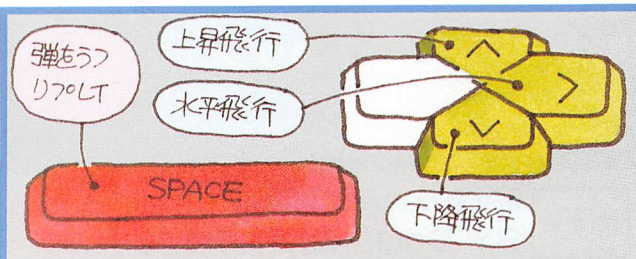
ゲームオーバーになるとスコアと矢の命中率とトータルポイントが表示される

こういうことはゲームだけにしよう

ひこーき

画2面 MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 荒井盛雄 ▶リストは61ページ

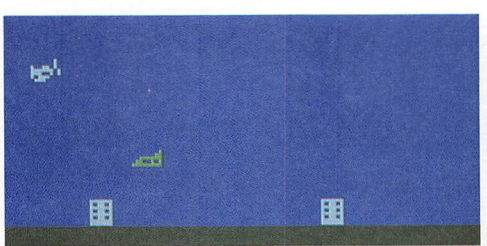


飛行機をあやつって、ビルを破壊していくという、あまりにもタイムリーすぎるゲームだ。

飛行機は上昇、水平飛行、下降の操作ができるが、地上のビルを攻撃できるのは機首を下げて下降しているときだけ。ときどき、右側から敵機が体当たり攻撃で向かってくるが、これも撃ち落とすことはできないので、ひたすらよけるしかない。

ビルを破壊するたびに10点、破壊すれば破壊するほどとうぜん得点が高いわけだが、なんとなく心が痛む。

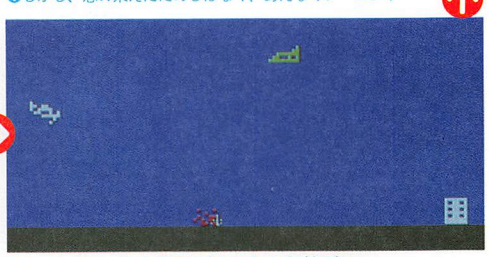
地上に激突するか、敵機にぶつかるとゲームオーバー。



体当たりしてくるジェット機を上昇してかわす

しかし、悪の栄えたためしはなく、あえなくジ・エンド

こんどは下降してビルに向かって攻撃だ。ダダダダダダダダッ



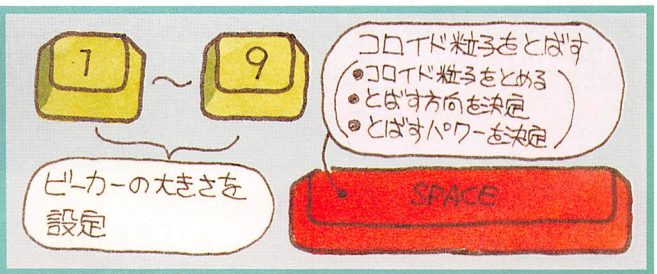
ドッカーン、ビルに弾が命中して火の手があがる

なぜかゲームオーバーが美しい
キセロゲル

画3面 MSX2/2+ VRAM128K

BY てっくんレ

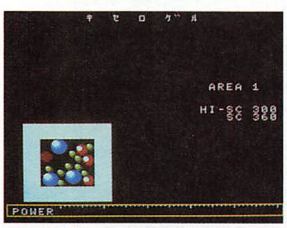
▶リストは62ページ



作者の手紙の最後に、「GAME OVER時の画面を見てキセロゲルを思い出しませんか?」と書いてあり、困った。キセロゲルを思い出そうにも、記憶のなかにいなかったからである。コロイドのゾル、ゲルなら高校時代の化学の時間にならった記憶があるが、キセロゲルとは友だちになったことがない。まわりのいろいろな人にきいてみたが、やはり知らないという。しかし、三省堂の教科書『化学・三訂版』の97ページ図15にゾルとゲルとキセロゲルの図がならんでいるので、いまはそういう時代なのかとなんとなく悲しくなった。

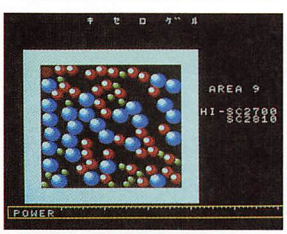
そこで、63ページで、永遠のファジー少年鈴木伸一クンが、よい子の化学講座を開いているので、ゲームをするまえに読んでおくように。

エリア1

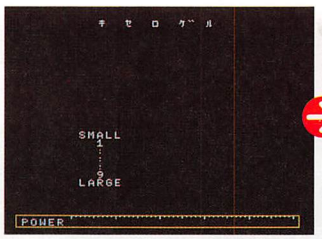


いちばんちいさな枠。勝負が速いので気の短い人向け

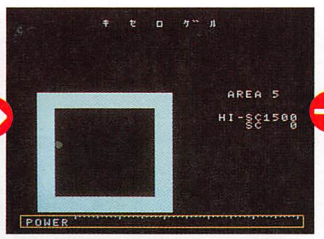
エリア9



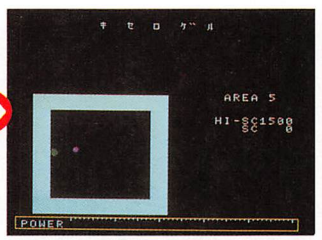
大きくて埋めがいがある。できあがりも迫力あり



最初に枠の大きさを1～9の9段階から選ぶ。それぞれにハイスコアがある



左端を上からコロイド粒子が落ちてくる。そのままにしておくとまた上がってくる



スペースキーを押すと止まって、方向を指示するモードに入る

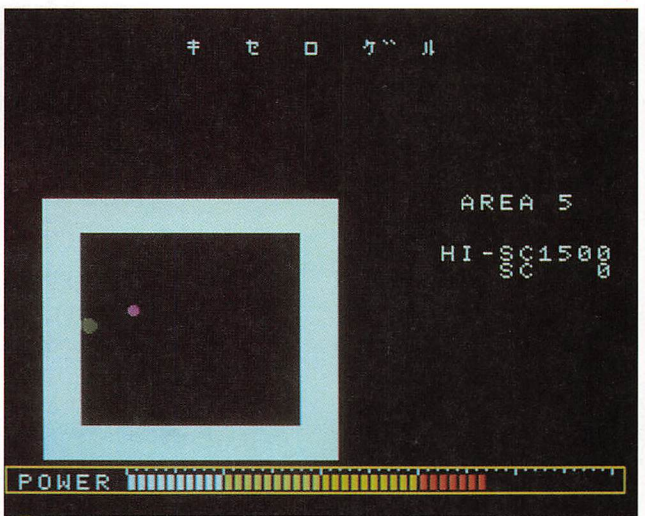
では、授業に入る。

RUNしてしばらくすると上の写真のような画面になるので、ここで枠の大きさを9段階(1～9)のなかから選ぶ。これはいわばレベルで、レベル別にハイスコアが登録されるようになっている。

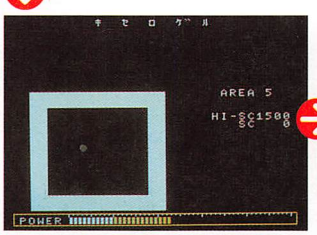
で、たとえば5を選ぶと、AREA5のハイスコアと枠(ビーカーと思うことにしよう)が表示され、枠のなかをコロイド粒子がゆっくり落ちてくる。

コロイド粒子には、緑(小、10点)、赤(中、30点)、青(大、60点)の3種類がある。このなかからランダムに選ばれて落ちてくるので、そのつど判断しながら、枠のなかに効率よく収めていくのがゲームの目的だ。

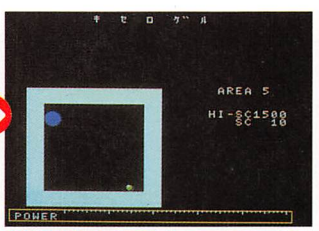
粒子は、枠の左端をゆっくり降りていき、下の端にたどりつくとゆっくり昇っていく。てきとうなところでスペースキーで粒子を止め、方向を決め、パワーを決めると粒子が右のほうに飛んでいく。いちおう重力に従っているので放物線に飛んでいくが、壁かほかの粒子にあたるとその時点でくっつく。以下、そのくりかえしで粒子でいっぱいになってくると、左端を降下する粒子がときどき枠の外に表示されるようになる。これはそこでは粒子が通れなくなっていることを意味している。そのうち、はじめから最後まで枠の外に表示されるようになると、そこでゲームオーバーになる。



画面下のパワーメーターを見ながらパワーを決めて粒子を飛ばす

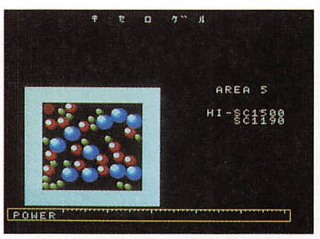


ヒューッと飛んで落ちる。こうして壁やほかの粒子とくっついていく



ベタベタとくっついてちょっと見には気持ち悪いかも

粒子を飛ばすのはゴルフみたいだし、ゲームオーバーの画面がいちばん美しい。そのうえちょっと化学の勉強もできて、なかなか奇特なゲームであった。



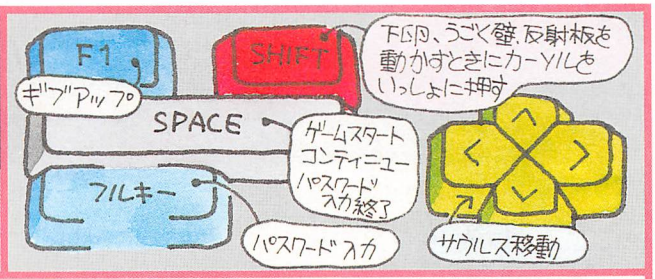
ゲームオーバー直前の画面。どういうわけか化学の勉強をしたような気になる

1つのりっぱな卵を作っていくパズル

TAR-BOT2 ターボットツー

画12面 MSX MSX2/2+ RAM32K

BY たかさん ▶リストは64ページ



サウルスがくるくるまわっている

もし、卵を上下で分けるとしたら、それぞれなんと呼ぶのだろう。上の部分は上卵。下の部分は下卵とでもいうのだろうか。

このゲームは、上卵と下卵をくっつけて1つのりっぱな卵にしようというのが目的だ。

■主人公登場

このゲームの主人公、サウルスがSHIFT+カーソルキーで動かせるのは動く壁、反射板と下卵である。動かしたキャラクタは何かにあたるまで止まることがない。逆に動かないキャラクタは灰色の壁、緑色の壁、上卵、くっついた1つの卵。

下卵が動いたあとには灰色の壁ができてしまい不用意には動かせないけど、なんとかうまく下卵を動かして、動かない上卵にぶつければ卵ができあがる。

■パスワードとコンティニュー

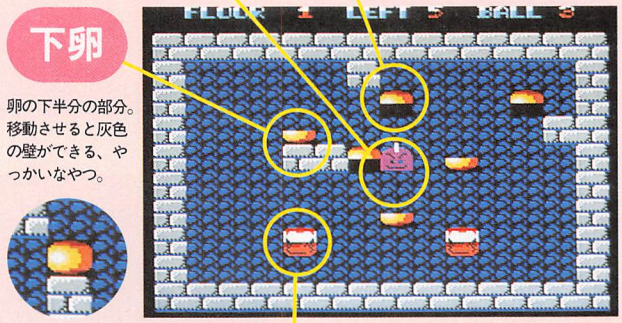
全部で10フロア。2から10のフロアにパスワードがあり、タイトル画面で「PASSWORD」を選んで遊びたいフロアのパスワードを正確に打ちこむと、いきなりそのフロアが現れる。ちょっとでもちがうといつまでたっても抜けられなくなる。

まず最初は知ってるパスワードなんてないから「START」を選んでスタートしよう。

制限時間はないので、ミスになるのはギブアップしたときだけ。5回ミスでゲームオーバー。

ゲームオーバーになると、3桁の数字が表示され、すごい勢いで減っていく。これが0になるまえにスペースキーを押せばコンティニューできる。

また、ステージクリアすると、パスワードが表示されるのでメモしておこう。



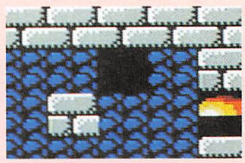
卵の上半分の部分だ。上下左右のどこからでも下卵がぶつかれば1個の卵となる。これは動かすことができない。

卵の下半分の部分。移動させると灰色の壁ができる、やっかいなやつ。

上卵と下卵が合体してひとつの卵となった。これは動かせない

これはサウルスで動かせるので、下卵を目的の場所にうまく移動させるために利用する。

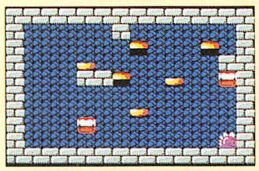
飛んできたものの進行方向を90度変える反射板



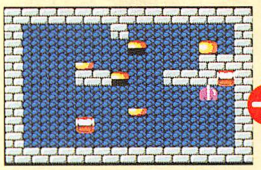
ワープ。かならずべつのアで出てきて、一方から一方にワープできる

緑色の壁、サウルスだけが通り抜けられ、あとは灰色の壁になる

フロア1を解いてみる

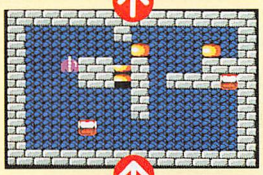


動く壁を画面の右へ移動させる

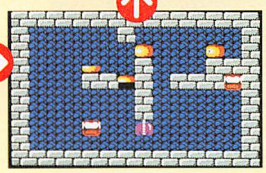


移動させた壁を利用して卵が1つできあがった

すべて卵にしてクリア。パスワードが表示される

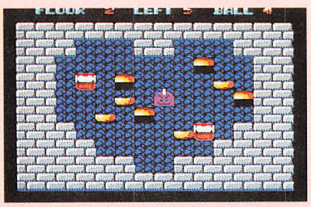


2つ目の卵を作ったときにできた灰色の壁を利用して

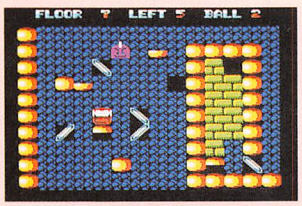


さらに、もう1つ卵を作った。あと、1つでクリアだ

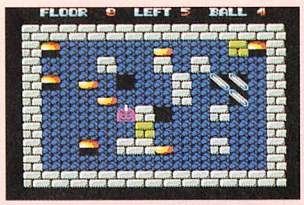
ピックアップしてみた4つのフロア



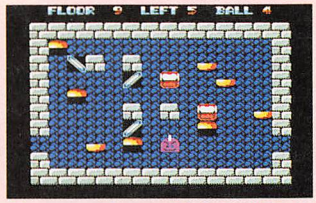
これはフロア2。3つ目までの卵はかんたんに作れるが最後の1つで苦労する



フロア7。右下にあるじゃまな反射板をどかさないとクリアできない



フロア8。ワープで下卵を通して卵を作る。卵を4つも作るのがたいへん



フロア9。難しい。と思ったら、作者の解答よりかんたんな別解も見つかった

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

86

差出有効期間
平成5年1月
10日まで
★切手不要★

169-00

105

（受取人）

東京都新宿北郵便局

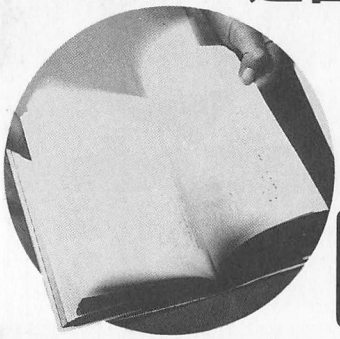
私書箱第2007号

（東京都新宿区百人町2-1-11）

日本カルチャースクール

速習・速読講座

MSX-FAN・S②係



最新版の案内資料

無料送呈券

▼下に必要事項をご記入になり大至急お出しください。（切手不要）

住所	□□□-□□	都道府県		市区郡	
氏名	フリガナ	電話番号	市外局番　市内局番　番　号		
		年齢	歳	性別	男 1　女 2

（ご注意）ご住所は番地まで正確にお書きください。

NE　M819SA1208

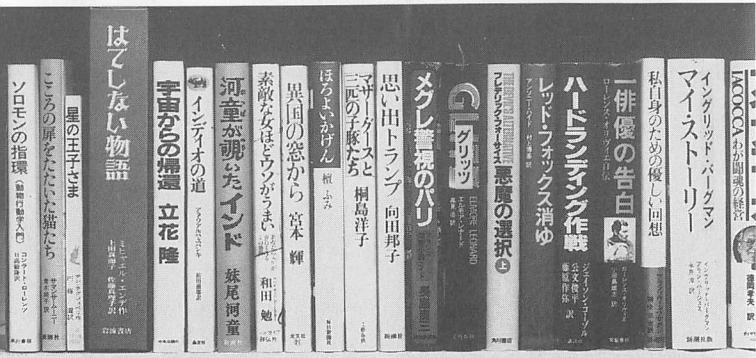
（きりとり線）

新・速読法の案内資料を無料送呈

表面に必要事項をご記入になり今すぐポストへ!!

"速読"で学習・受験に勝つ!!

新・速読法



(きりとり線)

もう受験勉強にムダな努力はいらない！

★学習・受験に大きな効果が!!

★秘められた潜在能力を一気に開発！

話題の新・速読法

集中力が身につく
理解力が深まる
記憶力が高まる

●ダラダラ学習から集中学習へ／教科書や参考書を読むスピードがグーンと速くなります。●集中力や記憶力も大きくアップ／学んだことがスラスラ頭に入って成績も急上昇。●速く読める分、勉強時間が短かくてすみます／余裕のできた時間は、趣味やスポーツなどにあて、存分にエンジョイできる。●入学試験や資格試験をめざしている人にも新・速読法は強力な武器に／●人が1回しか読めないところを3回、5回、10回…と繰り返し読めるからそれだけ合格の格率が高くなります。

あなたも2カ月でマスターできる!!

●自宅にいながら一日わずか30～40分、ステップ式の50レッスンを受けることで、あなたも新・速読法をマスターできます。

★左の無料ハガキで今すぐご請求ください

最新版の詳しい案内書を無料進呈中

至急

●新・速読法の案内書をご希望の方は、今すぐ左のハガキでご請求ください。十分に解説された詳しい案内書を無料で急送します。

日本通信教育連盟グループ
日本カルチャースクール
〒169 東京都新宿区百人町2の1の11 ☎03(3232)8232(代)

受験や資格試験の突破をめざしてキミも今すぐチャレンジ!! 左のハガキでご請求ください。

3～10倍のスピードで本が読める!!

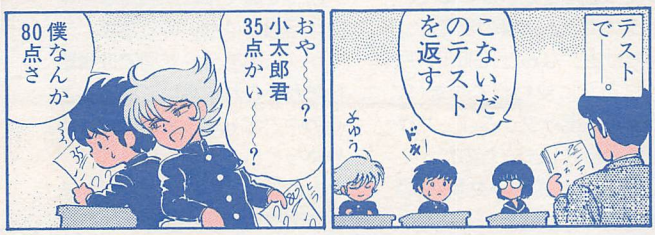
新・速読法

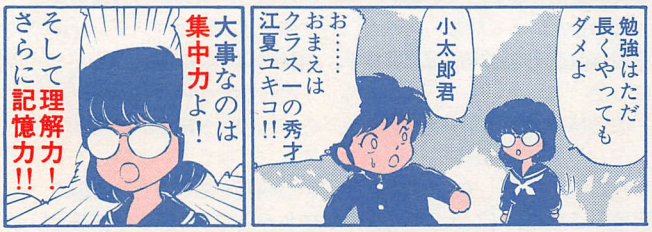
集中力が身につく!
理解力が深まる!
記憶力が高まる!

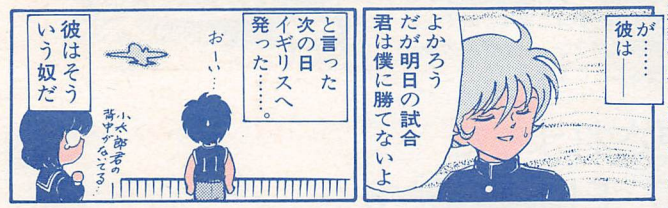
●これなら差がつく／読書速度が3倍➡5倍➡10倍に!!

目標!! **1冊を30分!**

右脳開発でパワー全開！
ライバルに差をつけろ!!







ファンダムスクラム

長年使われてきたファンダムのロゴが新しくなった。おおっとそれどころではない、スペシャルチェックサムにバグが見つかって、もうたいへん。

今月は3月号ということで、1行プログラム特集の予定だったんだけど、なんと1990年11月号から新たに使われてきた『スペシャルチェックサム』に、バグが見つかってしまったのだ。

『スペシャルチェックサム』の産みの親としては、もうこれは歳のぶんだけあやまるしかないだろう。

「ごめんなさいごめんなさいごめんなさいごめんなさい……ごめんなさい」。

断っておくけど、わたしの年令は5歳ではないので注意。

「……」の部分を誌面では省略したが、これを書いているとき、心の中でちゃんと歳の分だけあやまっていたのだ。

ところで、問題のバグといままでの確認用データについては、すぐ下に書いてあるので、掲載プログラムを打ちこむまえに読んでおいてほしい。

ちょっと話がもどるけど、1行プログラムは正月休みの影響で、打ちこんで評価する時間がなく、延期することにした。

代わりといってはなんだけど、今月は改造法などの情報局特集にした。

改造法は1990年7月号(ファンダムライブラリー⑧)に掲載された『GOLFLAND』と1月号の『SOLIDJUMP』の面データ紹介だ。

打ちこんで持っている人は読んでみよう。

そうだ、忘れていたが、マシン語に関する記事を載せてほしいという、読者からの強い要望に応えて、今月から「マシン語の気持ち」がスタートした。

どちらかというと、マシン語の「マ」の字も知らない程度の人でも、じゅうぶん理解してもらえる内容をめざしているので、これからマシン語を学ぼうとしている人は、70ページをすぐさま開いて、読んでほしい。

来月は2部門の季間奨励賞発表をするので、乞うご期待。

情報局

スペシャルチェックサムにバグ

「スペシャルチェックサムにバグが生じています。1990年11月号の『THE EARTH』を打ちこんだとき、行140のS＝ＳＴＩＣＫ(Ø)をS－ＳＴＩＣＫ(Ø)にしても確認用データがおなじになってしまいます」。

(徳島・林和明／16歳)

はじめは「そんなばかな」と半信半疑だったが、試してみたところ、事実であった。

すうっと血の気がひく思いをしながら、データ計算の部分をこと細かく解析していくと、ぱっと原因がわかり、今度は逆に、頭に血がのぼってしまい、赤面しそうになってしまった。

原因はごく単純なもので、1行に入っている命令などの数が多くなると、精度が悪くなり、その行の、最初の部分のデータが無意味になってしまうのだ。

確認用データを計算して、保存している変数がS!なわけだが、「!」が付いているために、値がいい加減になってしまうのだ。

S!は単精度型の変数なので、6桁までしか数が残らない。

試しに7桁以上の数字を代入し、変数の内容をＰＲＩＮＴ文で調べれば、上位6桁以外の部分はØになっているのがわかるだろう。

すでに『スペシャルチェックサム』を打ちこんで持っている人は、下のリストで水色の部分を修正すればだいじょうぶだ。

この修正にともない、昨年11月号から2月号までに掲載したプログラム確認用データの変更点を、右ページに掲載した。

確認用データの信頼度にかかわる大手柄ということで、林くんには特別にMファン特製テレカを3枚贈ることにしよう。

11月号『THE EARTH』の確認用データ変更点

```
10>Bgj4   60>mtf4   120>6qM8   140>pfE5
280>A085  360>SiZ5  370>2wd5
```

□の部分が変更されました

```
9040 IF V1=0 THEN END ELSE □=0
9060 □=□+D*(I-3):NEXT:A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(□/B)
9090 A$=CHR$(C)+A$:□=□-A*B:NEXT
```

情報局

『GOLFLAND』の改造法

1990年７月号の『GOLFLAND』は海の上にある、ということは「海風」が吹いているはずだ(中略)。これで平和だった『GOLFLAND』にもたまには暴風注意報が発生するでしょう。

(京都・和泉篤士／年令不詳)

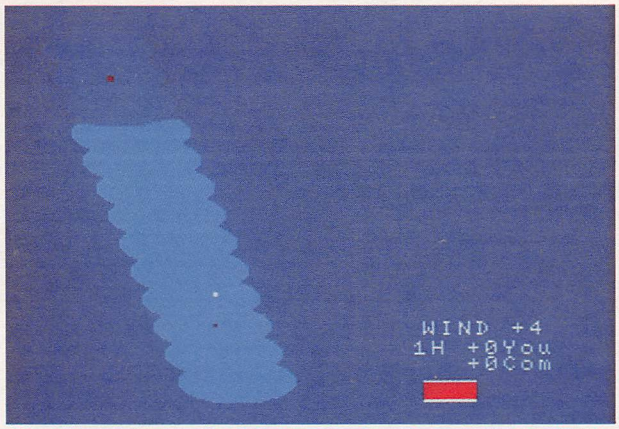
『GOLFLAND』といえば、気違いじみて強いコンピュータとのゴルフゲームだ。

この改造法で、コンピュータにも少しはミスが増えて、人間にも勝ち目があるかもしれない、ということで、さっそく試してみた。

和泉くんの「海風」は飛距離に影響するもので、打つ方向にはまったく影響しない。

まあ、プレイしてみた結果としては、風の強さが影響するおもしろさの反面、正確にカップを狙ってくるコンピュータとの差は、開いていく一方であった。

```
35 W=INT(RND(-TIME)*8-RND(1)*6):DRAW"BM1
80,150":PRINT#1,USING"WIND +#";W
90 PUTSPRITEN,(A,B),15-N*7,0:ONN+1GOSUB1
70,190:V=2+Z*2:SOUND9,V*5:IFB+U*9>BTHENW
I=-WELSEWI=W
95 P=P+RND(-TIME)*3+WI
210 IFC(P)=5THENP=P-1:GOTO210ELSEP=P-W:R
ETURN
```



画面を見てもらえばわかると思うが、右下にあるパワーゲージの上のところに、「WIND」の表示とともに、海風の強さが表示されている

情報局

『SOLIDJUMP』面エディット

１月号『SOLIDJUMP』の面データの解説が神奈川の竹氏圭くん(14歳)から送られてきた。

面データは行560～580にある文字列データと数値データがそれで、１つの面は１つの文字列データで構成され、４つの数値はニコニコと旗の座標になっている。

文字列でできた面構成データは３文字で１つの単位になっていて、それぞれの文字の意味は、

●１文字目：そのキャラクタのＸ座標。画面左の壁の内側から「Ａ」～「Ｚ」、「［」の27種類のなかで指定するが、陸と爆弾は「￥」までの28種類で指定できる。

●２文字目：そのキャラクタのＹ座標。画面上の壁の下側から「Ａ」～「Ｔ」の範囲で指定する。

●３文字目：キャラクタの種類。文字は「Ａ」からキャラクタコード順で「ｃ」までを使用する。

Ａ……ジャンプ台

Ｂ……すうぱあシューズ

Ｃ～Ｇ……爆弾(Ｃから順に１～５個まで指定できる)

Ｈ～ｃ……陸(Ｈから順に１～28個まで指定できる)

座標データはニコニコのＸ、Ｙ座標、旗のＸ、Ｙ座標の順に並んでいて、範囲はそれぞれＸ座標は２～29、Ｙ座標は１～20の範囲で指定する。ただし、ニコニコのすぐ下には何もおかないこと。

情報局

ニヤニヤしてたりして

ＡＩＳＴ(タボちゃん)買いました！　さっそく昔の「BASICピクニック」(1990年11月号)にあった、ダイヤモンドを打ちこんで、ＷＸ(２＋)と比較して感動を味わったりして……。「俺もいいトシこいて、バカだな～」と思いつつ、モニターをみてニヤニヤしてたりして。30歳ちかいおっさんがこれでいいのか。

(鹿児島・松原友一／29歳)

編集部にＡＩＳＴがきたときに、編集部じゅうがそんな雰囲気になっていたのを思い出すなあ。

情報局

BEEPをとると速くなります

ぼくはLASTLONGで12911点とり、VULCANで1263点とり(中略)、DRIVE気分で879点とったひまなやつです。けんけんぱーの行３の最後にあるBEEPをとると、スピードが速くなりいっそうおもしろくなる。

(福岡・宗浩太郎／12歳)

前置きの長い改造法だけど、ほとんどのゲームは効果音(BEEPやPLAY文)をとると速くなるので覚えておくといい。

●ゲームの真髄(1990年11月号)
340>XKq4 380>h8Z9 390>Qer6 400>L8f5

●激走LABYRINTH(1990年11月号)
280>Ae87 320>Ieg6

●惑星歩兵戦(1990年11月号)
10>OFd5 130>iOD5 440>m3p6

●ICE CREAM SHOP(1990年11月号)
20>8GB6 120>Ghn6

●DRIVE気分(1990年12月号)
10>77a7 40>aua9

●DRIVE気分turboR(1990年12月号)
20>T7U5

●Activity for Employment(1990年12月号)
50>XDv5 70>xqv4 160>Dqk4

●STRAWBERRY ISLAND(1990年12月号)
10>iHD5 210>RUq5 240>VQi5 280>JuY6

●SOLID JUMP(1月号)
80>6g85 130>W3A6 140>rWG5 560>lwf6

●さべる・おぶ・しべら(1月号)
250>pWi5 260>dGd4 310>dOZ5 340>Jbp4

●JIG・PUZZ(1月号)
10>QgY5 50>hTm4

●100M競走(1月号)
10>O5R6 30>ASk5 50>cum5

●ICE MAN(2月号)
10>Vow6 20>dEa7 30>6SG5 40>mJi4
50>IHp5 70>W5D6 240>xmg5

●MARSⅡ(2月号)
10>wP7A 20>TxN9 30>NYnA 40>TTIA
50>WjcA 60>p2RA 70>H57A 80>jUr9
90>EAgA 100>bDAB 110>hSWA 120>QGmA
130>cej9 140>uuJ8 150>0Vm8 160>S7AA
170>Pd79 180>kou8 190>LL89 200>Qqv7
210>d0b8 220>k1W8 230>EBc8 240>OPE7
250>lSP9 260>Fr0A 270>R9x8 280>bU88
290>pZm9 300>Mva9 310>XJj7 320>nPbA
330>AjaA 340>kCT9 350>exqA 360>TSMB
370>NL49 380>9515 390>DHF6

●ネイティガの悪魔(2月号)
290>DqV6 430>Osc5 470>9XY7 580>putA
980>Ckd4 1520>xwn4 1780>IhSF 1790>lYxF
1800>5US9 1840>xpn9 1850>wH2C 1880>DVaD
1900>Eo47 1910>HGc4 1920>AwG6 1940>81lA
1980>XFX5 2100>UUq4 2150>iK58 2330>SGX8

ファンダムINFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

『スペシャルチェックサム』は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている『スペシャルチェックサム』のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、

行番号　＞　確認用データ

となっていて、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の眼で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

『スペシャルチェックサム』が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。

●ディスクの場合

SAVE"ファイル名",A

●テープの場合

SAVE"CAS:ファイル名"

(CSAVEではいけない)

■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

『スペシャルチェックサム』は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていると、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておこう。

よろこびいさんでRUNしたら、暴走してしまった、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

■スペシャルチェックサムの実際での使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、もういちどロードしなおせばいい。

②つぎに『スペシャルチェックサム』を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、

MERGE"ファイル名"

を実行すればOKだ。

③あらかじめ、

SCREEN0:WIDTH40

を実行しておき、

④GOTO9000

とやって『スペシャルチェックサム』を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。

⑥確認用データが違っていた部分のリストを、1文字ずつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。

⑦プログラムが完全になったら、

DELETE9000-9110

を実行して、『スペシャルチェックサム』のプログラムだけを取り除く。

⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。

ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

スペシャルチェックサムプログラム

```
9000 '    SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S=S+D*(I-3):NEXT:A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE
N C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S=S-A*B:NEXT
9100 PRINTUSING" ####>&  &";VS;A$;:V=V1
9110 GOTO9020
```

スペシャル自身の確認用データ

```
9000>AH50 9010>8l60 9020>7QD0 9030>C970
9040>l040 9050>G560 9060>8n40 9070>t7E0
9080>RrP0 9090>cg70 9100>7q60 9110>dE00
```

ファンダム募集要項

ファンダムに投稿されたプログラムは、

SCREEN0:WIDTH40

を実行したときの画面で、リストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOkは含まない)によって以下の4タイプにわけられる。

●RP部門　1画面タイプ

リストが1画面(24行)以内の作品

●RP部門　N画面タイプ

1画面を超える5画面以内の作品

●RP部門　10画面タイプ

5画面を超える10画面以内の作品

●FP部門

10画面を超える本格的な作品。リストが複数でもかまわないが、誌面の都合上、掲載できないものは不可

投稿するプログラムのタイプは封筒の表に赤ペンで明記し、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には以下の事項を書き添えた解説の手紙を同封すること。

①住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号

②プログラムの遊び方、タイトル名

③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説

※マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明を付けること

④プログラムの資料、解法(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

盗作や二重投稿は厳禁している。

1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること。

採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

また、6か月ごとに発売されるムック「プログラムコレクション50本」に掲載された場合も、規定の再掲謝礼を差し上げている。

さらに採用作品の部門によって各奨励賞が設けられているので、受賞めざしてどんどん応募してほしい。

2つの奨励賞

■第14回季間奨励賞

4月号から6月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品の中から、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円をさしあげます。

第13回季間奨励賞の発表は、4月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

■第3回FP部門奨励賞

4月号から9月号に掲載されるFP部門の全作品の中から、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円をさしあげます。

第2回FP部門奨励賞の発表も、4月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

このページへのおたより募集

ファンダムスクラムでは、以下の各コーナーに対するお便りを募集しています。

①1行プログラム

文字どおり1行のリストからなるゲームやCGなどのプログラム。

②質問箱

誌上で答えてほしいプログラムに関する質問などを受け付けています。

③情報局

掲載プログラムの改造法やバグ情報、読者から読者へのメッセージ、イラスト、ゲームにしてほしいアイデアなど、なんでも受け付けます。

あて先のところに「ファンダムスクラム係」と明記し、コーナー名、住所、氏名、年令、職業(学年)、電話番号を明記してください。

あて先はこちら

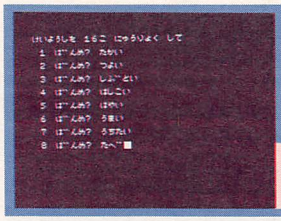
〒105　東京都港区新橋4-10-7

TIM MSX・FAN編集部

※表には各コーナー名を明記。住所、氏名なども必ず明記すること。

なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。

プログラムの？質問は　プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-3431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。



願望

MSX MSX2/2+RAM8K　BY 山下修

▶遊び方は39ページ

```
1 SCREEN1:WIDTH29:KEYOFF:COLOR15,1,1:CLE
AR999:DEFINTA-Z:DIMM$(16),N$(16):G$=SPAC
E$(20)+"かゝんぼゝう":E$=CHR$(27)+"Y"
2 PRINTE$"( "G$E$"4*HIT SPACE":I$=INKEY$
:IFI$<>" "THENG$=RIGHT$(G$,28)+LEFT$(G$,
1):T=TAN(1):GOTO2ELSEPLAY"S7M1000L8CCDEG
FEDCEGEC":FORI=0TO8000:NEXT
3 CLS:PRINT"けいようしを 16こ にゅうりょく して":PRINT:
FORI=1TO16:PRINTI"はゝんめ";:INPUTA$:A=0:FOR
J=0TOI-1:A=A-(A$=M$(J)):NEXT:IFRIGHT$(A$
,1)<>"い"ORA>0THENPRINT:PRINT"やりなおし !":BE
EP:I=I-1:PRINT:NEXT:CLS:GOTO4ELSEM$(I)=A
$:PLAY"S0M5000O5L64FED":PRINT:NEXT:CLS
4 FORI=1TO16:SWAPM$(I),M$(INT(RND(-TIME)
*16)+1):NEXT:FORI=1TO16:N$(I)=M$(I):NEXT
5 FORI=0TO3:FORJ=1TO8/2^I:PLAY"CEG":PRIN
TN$(J*2-1):PRINTN$(J*2):PRINT:A$="":INPU
T"この 2つの ことばゝから れんそうされる ことばゝは";A$:N$(J)=
A$:PRINT:PRINT:NEXT:NEXT:CLS
6 PRINTE$"( "N$(1)E$", これは あなたの かゝんぼゝうを
あらわして います":PLAY"L8O5CO6CO5BAG2L4EDCL64":
FORI=0TO8100:NEXT:PRINTE$"4)HIT ANY KEY"
7 I$=INKEY$:IFI$=""THEN7ELSEIFI$=CHR$(13
)THENCLS:GOTO4ELSEA$="":GOTO3
```

プログラマからひとこと　よしなしごとをそこはかとなくかく④

【山下修】▷▷▷少し古い話だが、1月号のプロコンの記事を読んだ。もちろん私のゲーム『PUSHP！CK』は賞にはかすりもしなかったが、それが得点表の中にあるのを見るだけでこみあげてくるうれしさがあった。何かの間違いかもしれないが、『PUSHP！CK』に100点をつけてくれた宮城の小川君、どうもありがとう／　▷▷▷私はプログラムポシェットの頃から投稿し続けているのだが、最近特に自分と他の投稿者とのレベルの違いを痛感する。時代の流れにとり残された感じだ。マシン語を勉強する時間もないし。老兵は消え去るのみ……。▷▷▷今まで投稿者がこの欄に、「まさかこのゲームが採用されるとは思わなかった」と書いてあるのを読むと「イヤミか／」と思っていたが、今の私はこれと同じ気持ちだ。なぜって、アイデアが借り物で数年前TBS「アッコにおまかせ」でやっていたのが元になっているのだ(投稿時にこのことは手紙に書いた)。でも面白いよ。▷▷▷野球道IIを買ったが、ディスクアクセスはものすごく遅いし、バグもたくさんある。そこそこ面白いゲームだとは思うのだが、詰めが甘いぞ／

変数の意味

A……形容詞がだぶるかどうかの判定用
A$……文字列入力用
E$……表示位置指定のエスケープシーケンス用：CHR$(27)+"Y"が入る
G$……タイトル
I、J……ループ用
I$……キー入力用
M$(n)……入力した形容詞の保存用
N$(n)……入力した言葉の保存用
T……時間待ち用

プログラム解説

① はじめに

●画面初期設定●文字領域の確保●変数の整数型宣言●入力された文字列の保存用配列宣言●タイトルメッセージ設定●表示位置指定のエスケープシーケンス設定

② タイトル

●タイトル表示●スペースキー入力判定⇨入力がなければタイトルの文字列変更／時間待ち(計算に時間がかかるため、空ループと同じ働きになる)／行2へ飛ぶ●入力があれば効果音／時間待ち

③ 形容詞の入力

●画面消去●メッセージ表示●形容詞入力ループ開始●メッセージ表示●形容詞入力●入力された形容詞が、だぶって入力されていないか調べる●形容詞になっているか(語尾が「い」になっているか)とだぶっていないかの判定⇨判定があればメッセージ表示／効果音／形容詞入力ループの繰り返し、終了●文字列の保存／効果音／形容詞入力ループの繰り返し、終了

④ シャッフル

●形容詞の順番を入れ換える●形容詞の保存先変更

⑤ 連想される言葉は?

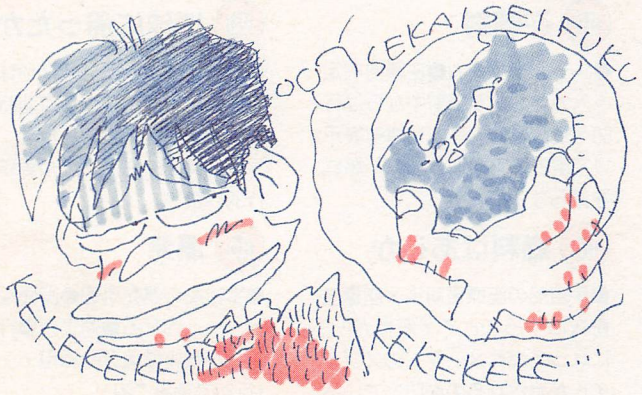
●進行用ループ開始●入力用ループ開始⇨進行とともに回数が減る●効果音●2つの言葉を表示●連想される言葉の入力●入力された言葉の保存●各ループの繰り返し、終了●画面消去

⑥ あなたの願望です

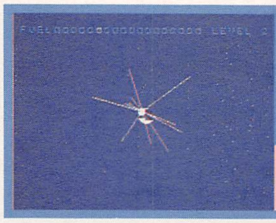
●結果の表示●効果音●メッセージ表示

⑦ リプレイ

●キー入力受け付け●入力判定⇨入力がなければ行7へ飛ぶ●入力がリターンキーなら行4へ飛ぶ(同じ形容詞で順番を変えてリプレイ)●その他の文字なら行3へ飛ぶ(形容詞の入力からリプレイ)



ピンポンのファンダム　〈ファンダムニュース／読者アンケート1月号結果発表①〉今まで、官製ハガキに応募券をはって編集部までに送っていたファンダムアンケートはなくなって、1月号から本誌についている読者アンケートハガキにおもしろかったプログラムを記入してもらうシステムに変わっています。どんどん送ってきてね。



青い地球に帰りたい

MSX MSX2/2+RAM8K　BY Nu～

▶遊び方は40ページ

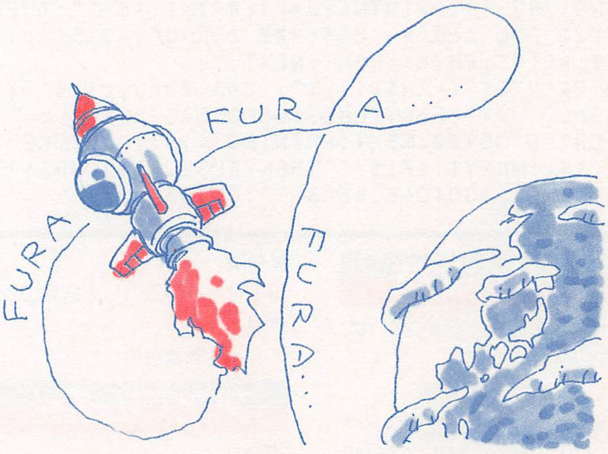
注意 行10にある「■」は、カーソルキャラクタです。この文字はキーボードから直接打ちこめませんので、KEY1，CHR$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
10 COLOR3,Ø,1:SCREEN2,Ø:OPEN"GRP:"AS#1:S
PRITE$(Ø)="くf°ソソ■~く":SPRITE$(1)="Pぃ ぃP"
20 FORS=1TO8:READT(S),U(S):A(S)=T(S)*9-2
:B(S)=U(S)*9-2:NEXT:DEFFNR=RND(1):H=3.8
30 PUTSPRITE1,(Ø,2Ø8):F=144-L*8:V=Ø:W=Ø:
X=(L¥2MOD2)*248:Y=(LMOD2)*184
40 CLS:DRAW"BM8,Ø":PRINT#1,"FUEL";STRING
$(19-L,"ロ");" LEVEL";L+1:P=418+L*99:FORI
=9TO191:PSET(PEEK(P+I),I),FNR*7+9:NEXT:C
IRCLE(128,96),8,4:PAINT(128,96),4:BEEP
50 S=STICK(Ø)ORSTICK(1):IFS=ØORPLAY(Ø)TH
EN6ØELSEPLAY"L4S12M64N64":FORI=ØTO15:PUT
SPRITEØ,(X+A(S),Y+B(S)),15-I,1:NEXT:V=V-
T(S):W=W-U(S):F=F-8
60 V=V+SGN(128-X)/4:W=W+SGN(96-Y)/4:X=X+
V:Y=(Y+W)*2¥2+1:PUTSPRITE1,(X-4,Y-4),15,
Ø:PUTSPRITE2,(F+4Ø,1),15,1:F=F-.1:IFF<ØT
HENFORI=ØTO13:PUTSPRITE2,,I:BEEP:NEXT:GO
TO8Ø
70 IFPOINT(X,Y)<>4THEN5ØELSEIFABS(V)<HAN
DABS(W)<HTHENPLAY"SM8888N52N48":FORI=ØTO
999:NEXT:L=L+1:GOTO3Ø
80 FORI=ØTO14:LINE(X,Y)-STEP(FNR*98-49,F
NR*98-49),15:COLOR,,15-I:BEEP:NEXT:GOTO3
Ø:DATA,-1,1,-1,1,,1,1,,1,-1,1,-1,,-1,-1
```

プログラマからひとこと

全部手動で

【Nu～】このゲームを作っているとき、ちょうどあの秋山記者の乗ったソユーズ打ち上げの実況中継中でした。ロケット発射のシーンは何回観ても感動的ですねー。秋山さんは無事帰還できましたが、このゲームでは無事帰れるでしょうか。何しろソユーズはコンピュータが逆噴射して着地するけど、ここでは全部手動で操縦しなければなりません。無事帰還を祈ります。イラストは「このゲームは何がおもしろいのかわからない」と言っていた娘が描いてくれました。



変数の意味

スプライト座標

X、Y……宇宙船の座標⇒それぞれ－4して表示

A(n)、B(n)……逆噴射の表示座標増分⇒宇宙船の座標X、Yに加算して表示

その他の変数

F……宇宙船の燃料

FNR……乱数用ユーザー定義関数※リスト省略のため

H……着地判定用

I……ループ用

L……レベル

P……星の表示用

S……スティック入力用

T(n)、U(n)……宇宙船の座標増分計算用

V、W……宇宙船の座標増分

プログラム解説

⑩ 初期設定

●画面色設定●画面をグラフィックモードに設定●グラフィック画面への文字表示準備●宇宙船と逆噴射表示用スプライトパターン定義

⑳ 配列変数設定

●宇宙船の座標増分計算値の読みこみ●逆噴射の座標増分計算●乱数をユーザー定義関数に定義●着地判定用変数設定

㉚ 変数初期化

●すべてのスプライトの消去●燃料の設定⇒レベルがあがると燃料が減る●宇宙船の座標増分を初期化●宇宙船のスタート位置をレベルにより設定

㊵ 画面作成

●画面消去●燃料メータ、レベルの表示●背景の星を表示●地球の表示●効果音

㊿ 逆噴射

●スティック入力●逆噴射判定⇒入力がないか噴射中ならば行60へ飛ぶ●効果音／逆噴射表示／宇宙船の座標増分計算／燃料を減らす

60 燃料はあるか

●宇宙船の座標更新⇒Y座標を奇数にすることでY座標が208になって燃料メーターのスプライトが消されるのを防いでいる●宇宙船の表示●燃料メーター表示●燃料の減少●残り燃料の判定⇒なくなったらメーターの色変更／効果音／行80へ飛ぶ

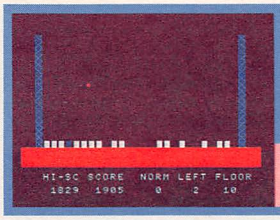
70 地球に帰ったか

●地球に帰ったか判定⇒地球でなければ行50へ飛ぶ●着地時の速度判定⇒範囲内なら成功、効果音／時間待ち／レベル更新／行30へ飛ぶ

80 爆発

●宇宙船の爆発処理●画面をフラッシュさせる●効果音●行30へ飛ぶ●座標増分計算用データ(行20で読みこみ)

〈ファンダムニュース／読者アンケート1月号結果発表②〉それでは1月号のファンダムBEST5!!　5位は『妖城伝』。4位は自分で作ったCGでパズルができる『JIG・PUZZ』。3位には池ポチャばっかりしていた『SOLID JUMP』。つづいて2位は「しべら」をたおすのが目的のRPG、『さべる　おぶしべら』。そして1位は、わたしが編集部の仲間とやって何回も負け続けた『立体三目ならべ』でした。



POTETTA ポテッタ

MSX MSX2/2+RAM8K BY GEN

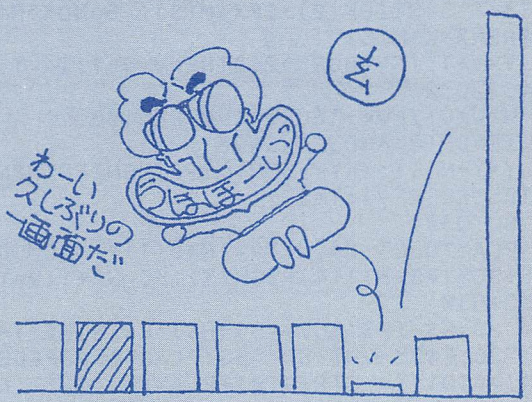
▶遊び方は40ページ

```
1 CLEAR300:KEYOFF:COLOR15,0,0:SCREEN1,0,
0:WIDTH32:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="`みみ`"
2 FORI=0TO15:VPOKE1464+I,126:NEXT:FORI=0
TO3:READA,B:VPOKEA,B:NEXT:E$=CHR$(27)+"Y
3 L=3:M=0:N=3:S=0:DATA8195,124,8214,160
4 X=98:Y=0:P=0:Q=0:C=0:CLS:FORI=0TO16:LO
CATE2,I:PRINT"×"SPC(26)"×";:NEXT:PRINTE$
"0#"STRING$(26,"キ")E$"1 "STRING$(96,"タ")
:LOCATEINT(RND(-M-N)*26)+3,16:PRINT"ク":D
=M+1:T(7)=-1:T(3)=1:DATA8215,80,8216
5 PLAY"S0M8000O7L8":PRINTE$"5#HI-SC SCOR
E  NORM LEFT FLOOR"E$"7#"USING"##### ###
##   ##    #   ##";H;S;D;L-1;N-2;
6 X=X+P:P=P+T(STICK(0)):P=P+SGN(P)*(ABS(
P)>6):IFX>224ORX<32THENP=-P-SGN(P)
7 Q=Q+1:Y=Y+Q:PUTSPRITE0,(X-1,Y+3),9:A=6
656+X¥8:B=VPEEK(A)-184:IFY<120THEN6
8 PUTSPRITE0,,0:IFB=-1THENVPOKEA,32:D=(C
-M)*(M>C):C=C+1:S=S+C:Q=-Q-1:PLAY"E":GOT
O5ELSEIFB+DTHEN9ELSEPLAY"B":M=M-(M<24):N
=N+1:S=S+N*2-(C=M)*N*20:GOTO4:DATA153
9 PLAY"O2L16DG":L=L-1:IFLTHEN4ELSEPLAY"F
EC4":PRINTE$"'-はい さよなら":H=H-(S>H)*(S-H):
FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO3
```

プログラマからひとこと

フィールソーグッド

【GEN】今晩は。玄です。例によって忙しいのにMSXで遊んでるから寝不足が続いています。良い子はマネしないように。私もいよいよ就職ですが、これからもMSXとは末永く付き合っていくつもりです。プログラムでもゲームでも結構適当に遊べるMSXはフィーリングだけで生きてるよーな私にはぴったりだったりします。というわけで、このゲームもボールと一体化してボーナスを連続で出せば、とってもフィールソーグッドです。ではまた、どこかでお会いいたしましょう。はお。



変数の意味

スプライト座標

X、Y……自分の座標

その他の変数

A、B……キャラクタの色設定用／柱を消したかの判定用
C……そのステージで消した柱の数
D……そのステージのノルマ
E$……表示位置指定のエスケープシーケンス用：CHR$(27)+"Y"が入る
H……ハイスコア
I……ループ用
L……自分の残り数
M……ノルマ設定用
N……ボーナス計算用(ノルマちょうどなら22倍、それ以外は2倍の点数がボーナスになる)
P、Q……自分の移動増分
S……スコア
T(n)……スティック入力用(nはスティック入力値が入る)

プログラム解説

① 初期設定

●文字領域確保●ファンクションキーの表示禁止●画面の色設定●画面モード設定⇨スプライトは8×8サイズ●1行に表示できる文字数を32に設定●変数を整数型に宣言●自分のスプライトパターン定義

② キャラクタ定義

●柱のキャラクタパターン定義●キャラクタの色設定●表示位置指定のエスケープシーケンス設定

③ ゲーム開始設定

●自分の残り数設定●ノルマ設定用変数初期化●ボーナス計算用変数設定●スコア初期化●キャラクタの色データ(行1で読みこみ)

④ ステージ開始

●自分の座標、増分設定●消した柱の数初期化●画面消去●ゲーム画面作成●青い柱表示●ノルマ設定●スティック入力用配列変数設定●キャラクタの色データ(行1で読みこみ)

⑤ スコア表示

●PSG設定●スコア、ノルマなどの表示

⑥ 自分の移動

●自分X方向移動●スティック入力により増分の計算・調整●自分が左右の壁に当たったかの判定⇨当たっていれば増分変更

⑦ 自分表示

●自分Y方向移動・増分変更●自分表示●自分の下のほうにある文字のキャラクタコード検出●自分がまだ跳ねているかの判定⇨跳ねていれば行6へ飛ぶ

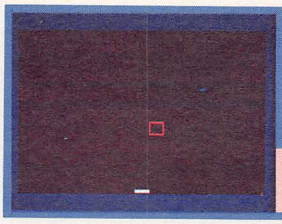
⑧ 柱を消したか?

●自分消去●移動先が黄色い柱かの判定⇨そうならば柱を消す／ノルマ減算／消した柱の数更新／スコア加算／自分のY方向増分変更／効果音／行5へ飛ぶ●ミス判定⇨ノルマが残っているか移動先が空白なら行9へ飛ぶ●クリアなら効果音／ノルマ、ボーナス用変数設定／ボーナス加算／行4へ飛ぶ●キャラクタの色データ(行1で読みこみ)

⑨ ミス処理

●効果音●自分の残り数減算●ゲームオーバー判定⇨まだ残りがあれば行4へ飛ぶ●効果音／メッセージ表示／ハイスコア更新／リプレイ(トリガー入力)／行3へ飛ぶ

ピンポンのファンダム 〈いじわるファンクションコール／1月号のフォロー〉1月号のAVフォーラムでおおきなミスがありました。規定部門で掲載されている『気をつけ、礼』と『教室その1』のリストがあべこべになっていました。申しわけありません。



ひとりテニス

MSX MSX2/2+RAM8K　BY ヘンテコ

▶遊び方は41ページ

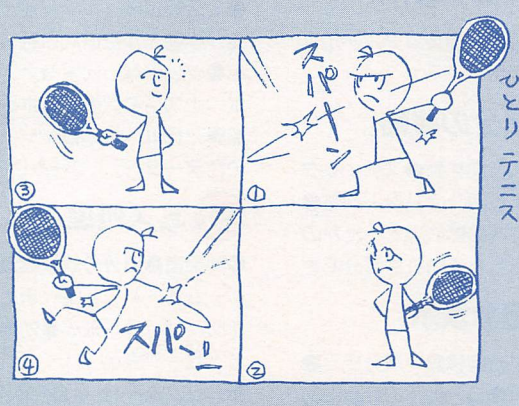
注意　行10にある「■」は、カーソルキャラクタです。キーボードからは直接打ちこめませんので、KEY1，CHR$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
10 SCREEN1,1,0:WIDTH32:COLOR15,1,4:KEYOF
F:DEFINTA-Z:E$=CHR$(27):SPRITE$(0)="■■":
SPRITE$(1)="■♥♥♥♥♥♥■":PLAY"T05L16V15
20 CLS:PLAY"FDEGEFG":FORI=1TO8:READM(I),
N(I):NEXT:SC=0:X=120:Y=185:V=240:W=0:F=0
:T=-7:U=7:H(0)=-16:H(1)=4:I=RND(-TIME)
30 PUTSPRITE0,(X,Y),10,0:PUTSPRITE1,(V,W
),13,1:S=STICK(0):IFX+M(S)>-8ANDX+M(S)<2
48THENX=X+M(S)
40 V=V+T:IFV<0ORV>240THENV=V-T:T=-T:PLAY
"O4C32D32
50 W=W+U:IFW<-16ORW>190THEN100
60 IFVDP(8)AND32THEN90
70 Y=Y+N(S):IFY<-5ORY>190THENIFFTHENF=0:
Y=185:ELSEF=1:Y=1
80 GOTO30
90 PLAY"O6C":U=-U:T=((RND(1)*((SCMOD100)
¥25+SC¥100+3))+4)*SGN(T):SC=SC+1:W=Y+H(F
):GOTO30
100 HS=HS-(HS<SC)*(SC-HS):PRINTE$"Y*,SCO
RE "SC;E$"Y-,HI-SC "HS:PLAY"O5E8FEDEDC":
FORI=0TO1:I=-STRIG(0)+PLAY(0):NEXT:RESTO
RE:GOTO20:DATA 0,-4,10,-4,10,0,10,4,0,4,
-10,4,-10,0,-10,-4
```

プログラマからひとこと

一言でコケる

【ヘンテコ】4度目にして再びの人です。前作『OUT-VADER』で、冗談とはいえ「凝り性」を自称してしまった人としては、今回も何かに凝らねば申し訳ないと思いました。そこで何を思ったか「くわしい解説の手紙」に凝ってしまいました。プログラムより時間をかけたこの解説、お見せできないのが残念です。さて、この作品も古典のパロディでは芸がないので、次回作もこの路線で行って、見事3本連続パロディを決めてみたいと思います。が、こうしたゲームは前例がある可能性が高いので、あっさり「盗作」の一言でコケるかも知れません。さようなら。



変数の意味

スプライト座標

V、W……ボールの座標
T、U……ボールの移動増分※Tはスコアと乱数により決まり、Uは7か−7の値
X、Y……ラケットの座標
M(n)、N(n)……ラケットの移動増分(nにはスティック入力値が入る)

その他の変数

E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
F……反射フラグ⇨つぎにボールがはじかれる方向をあらわす⇨F＝0のとき上、F＝1のとき下
HS……ハイスコア
H(n)……ボールがラケットにはじかれたときの移動増分(nにはFが入る)
I……ループ用／初期設定時には乱数初期化用としても使用
S……スティック入力用
SC……スコア

プログラム解説

10 初期設定

●画面初期化●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●整数型宣言●表示位置指定のエスケープシーケンス設定●ラケットのスプライトパターン定義●ボールのスプライトパターン定義●PLAY文設定

20 ゲーム前設定

●画面消去●効果音●ラケットの移動増分読みこみ●スコア、ラケットの座標、ボールの座標など初期化●乱数初期化

30 ラケット横移動

●ラケット表示●ボール表示●スティック入力受けつけ●ラケット横移動判定⇨画面から出なければラケットのX座標更新

40 ボール横移動

●ボール横移動計算●ボールが画面左右から出たか判定⇨出ていればボールの座標をもどす／ボールの移動増分反転／効果音

50 ボール縦移動

●ボール縦移動計算●ボールが画面上下から出たか判定⇨出ていれば行100へ飛ぶ

60 はじいたか

●ボールとラケットのスプライト衝突判定⇨衝突していれば行90へ飛ぶ

70 80 ラケット縦移動

●ラケット縦移動計算●ラケットが画面上下から出たか判定⇨出ていればラケットの座標と反射フラグ設定●行30へ飛ぶ

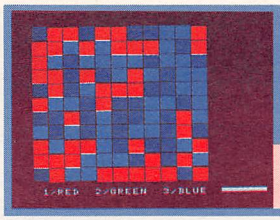
90 スコア加算

●効果音●ボールの移動増分更新⇨Y座標増分はスコアや乱数により決定●スコア加算●ボールのY座標更新●行30へ飛ぶ

100 ゲームオーバー

●スコア、ハイスコア更新・表示●効果音●リプレイ処理●つぎに読みこむデータの指定●行20へ飛ぶ●ラケットの移動増分データ(行20で読みこみ)

〈ファンダムニュース／ここだけの話〉最近、麻雀を覚えたわたしは、案の定、熱中しまくっている。麻雀に熱中するまえはナムコのウイニングラン鈴鹿GPに熱中しており"編集部最速の男"と呼ばれるくらいの腕前だったが、麻雀のほうはというとさっぱりだ。わたしのことを負かしてくれた、ボス、MORO、大航海時代担当者だったA、となりの編集部のぺい、ゲーム十字軍担当デスクのF、NOP。いつかきっと、ぎゃふんといわせてやろう。(ちえ熱)



RGB

MSX MSX2/2+RAM8K　BY しゃちょう

▶遊び方は41ページ

```
1 COLOR15,1,1:DEFINTF-Z:DEFSTRA-E:OPEN"G
RP:"AS1:Z(0)=8:Z(1)=2:Z(2)=5:SOUND1,2
2 R=RND(-TIME):N=PEEK(45):IFN=0THENSCREE
N2:Y=175:Z=170ELSESCREEN5:Y=195:Z=192
3 P(0)=0:P(1)=0:P(2)=0:H=Z/(F+1):M=SGN(N
)*2:FORI=0TOF:FORJ=0TOF:O=RND(1)*3:P(O)=
P(O)+1:LINE(H*J,H*I)-(H*J+H-M,H*I+H-M),Z
(O),BF:NEXTJ,I:R=P(0):G=P(1):H=P(2):SOUN
D1,2:FORI=-1TO0:I=(INKEY$<>""):NEXT
4 LINE(200,Y)-(249,Y+4),10,BF:PSET(10,Y)
,1:PRINT#1,"1/RED  2/GREEN  3/BLUE":SOUN
D8,15:T=50:A="V15O6SM3000E6C":B="V15O3C2
5 C=INKEY$:T=T-2:SOUND0,250-T*5:LINE(200
+T,Y)-(201+T,Y+4),1,B:IFT=0THEN7ELSEIFC<
"1"ORC>"3"THEN5ELSESOUND8,0:PSET(10,Y),1
:I=VAL(C)-1:IFP(I)>=RANDP(I)=>GANDP(I)=>
HTHENE="せいかい!!  ":PLAYA:F=F+1ELSEE="はずれ
!!  ":PLAYB:F=F+(F>0)
6 LINE(0,Y)-(255,212),1,BF:PSET(10,Y),1:
PRINT#1,E"RED :GREEN:BLUE":PSET(66,Y+9),
1:PRINT#1,USING"###  ###  ###";R;G;H:S
OUND8,0:FORI=-1TO0:I=STRIG(0)IMPPLAY(0):
NEXT:CLS:GOTO3
7 E="TIME UP!":F=F+(F>0)+(F>1):GOTO6
```

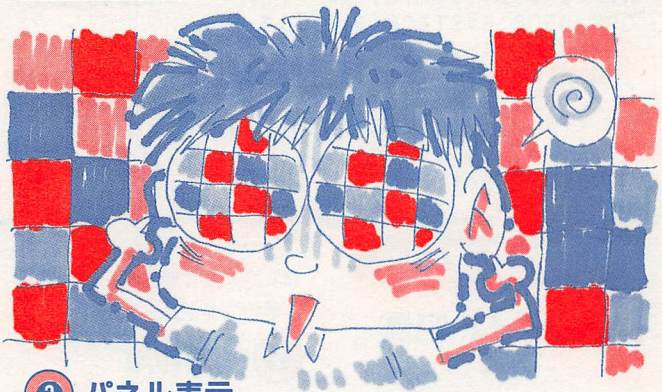
プログラマからひとこと

自分にいいきかせるしか

「RGB」 PROGRAM: APLIC ©1990 SHACHO

未来をクリエイトする APLIC

【しゃちょう】MSXを購入してから約1年半、めずらしくまともなゲームを作ってみました。友人の市川くんと樫原くんにやらせてみたところ、最初は結構楽しそうにやっていましたが、結局10分足らずで投げ出されてしまいました。ぼくは「しょせんファミコンユーザーにはファミコンにはないこのゲームの面白さがわからないのさ」と自分に言いきかせるしかなかった。さてプログラムのほうですが、もともと半画面しかなかったものを、MSX1でもできるようにしたり、制限時間をつけたりしたら2画面になったので、「こんなゲームが2画面では採用されないだろう」と思い、強引に1画面にしました。だからかなりきたないプログラムになってしまいました。打ちこめば10分は遊べると思うのでぜひ遊んでください。それでは！



変数の意味

グラフィック座標

Y……メーターとメッセージの表示位置用
M……パネル間の黒枠用⇨MSX2以上のときに使用

その他の変数

A、B……効果音用
C……答え入力受けつけ用
E……メッセージ表示用
F……ステージ数
H……1枚のパネルの大きさ
I、J……ループ用
N……MSX1かそうでないかのフラグ⇨0ならMSX1、0以外ならMSX2以上
O……表示するパネルの色
P(n)……各色のパネルの数⇨それぞれR、G、Hの各変数に設定される
※各変数と添字との対応は
R：n＝0……赤のパネル
G：n＝1……緑のパネル
H：n＝2……青のパネル
R……乱数初期化用
T……残り時間⇨メーターの表示座標にも使用
Z……パネルの大きさ決定用
Z(n)……パネルの色

プログラム解説

① 初期設定

●画面の色設定●変数の一部を整数型に、残りを文字型に宣言●グラフィック画面をファイルとして開く⇨グラフィック画面への文字表示準備●パネルの色設定●PSGレジスタ設定

② 画面モードは？

●乱数初期化●MSX1か2以降かの判定⇨判定により画面モードをSCREEN2またはSCREEN5にし、パネルの総ドット数とメッセージ表示位置の設定をおこなう

③ パネル表示

●各色のパネルの数初期化●1枚のパネルの大きさ設定●パネル間の線の太さ設定●問題作成ループ開始●パネルの色設定●その色のパネルの数加算●パネルの表示●問題作成ループの繰り返し、終了●各色のパネルの数を表示用変数に設定●PSGレジスタ設定●キーバッファクリア

④ メーターの表示

●タイムメーター表示●メッセージ表示●効果音●タイム設定●効果音用変数設定

⑤ さあ答えよ！

●キー入力受けつけ●タイム減算●効果音●タイムメーター表示更新●タイムがなくなったかの判定⇨なくなったら行7へ飛ぶ●入力の範囲外判定⇨1から3以外のキー入力ならこの行を繰り返す●範囲内の入力なら効果音消去／メッセージ表示位置指定●正解したかの判定⇨正解ならメッセージ設定／効果音／ステージ数更新●はずれならメッセージ設定／効果音／ステージ数更新

⑥ 正解は

●メッセージ表示準備●答えの表示●効果音消去●リプレイ●画面消去●行3へ飛ぶ

⑦ タイムアップ処理

●メッセージ設定●ステージ数更新●行6へ飛ぶ

当選者発表　●1月号ソフトプレゼント当選者　①「コラムス」=〈北海道〉大田仁〈広島県〉小田康正〈兵庫県〉松本知也／②「ウィザードリィ3」=〈東京都〉高橋成典〈大阪府〉西浦一義〈広島県〉隅田富美子／③「銀河英雄伝説II」=〈千葉県〉石毛稔〈東京都〉島津博信〈静岡県〉日下部友也／④「にゃんぴ」=〈三重県〉清水智志〈愛媛県〉高岡嗣磨〈福岡県〉松本高太郎

GO! GO! わたる君

MSX2/2+ VRAM64K　BY そういちろう

▶遊び方は42ページ

```
1 SCREEN5,1:CLEAR:DEFINTA-Z:Z=20:SPRITE$
(1)="♠":COLOR13,3,3:OPEN"GRP:"AS#1:N=9:X
=127:LINE(0,0)-(255,211),3,BF:J=80:T=131
2 LINE(90,50)-(165,J),11,BF:LINE(90,81)-
(165,T),7,BF:LINE(X,J)-(90,T),13:LINE-(1
65,T),13:LINE-(128,J),13:PAINT(128,100),
12,13:LINE(X,J)-(128,J),6:LINE(91,T)-(16
4,T),12:Y=110:SPRITE$(0)="♠♠♠♠♠♠♠♠"
3 FORT=0TO12:READA,B,C,D:COLOR=(A,B,C,D)
:NEXT:DATA14,0,0,7,5,0,0,7,3,0,0,0,15,0,
0,7,12,2,2,2,2,0,0,0,11,0,2,0,7,0,0,7,9,
2,6,7,11,2,6,7,4,2,6,7,6,2,2,2,13,7,7,7
4 D=RND(-TIME)*2:H=RND(-TIME)*2:FORI=80T
O131:I=I+R:R=(I-80)/Z:LINE(90+H*38,I)-(1
27+H*38-D*38*(H=0),I+R),2,BF,XOR:IFPOINT
(X,124)=14ANDY=110THENPRESET(80,150):PRI
NT#1,"ソウコウキョリ";G;"km":PLAY"S14M800GEC":F
ORE=0TO8:E=STICK(0):NEXT:RUN
5 W=POINT(X,124)*4+76:PUTSPRITE0,(X,Y),8
:PUTSPRITE1,(X,W),3:S=STICK(0):X=X+(S=3)
*(X<160)-(S=7)*(X>95):Z=Z-(S=1)*(Z>1)-(S
=5):IFSTRIG(0)ANDL=0THENL=N:Q=N:N=9
6 Y=Y+(L-(Q+1)/2)*(L>0):L=L+1*(L>0)
7 NEXT:G=G+1:R=0:N=N-2*(N<25):GOTO4
```

プログラマからひとこと

雑種を産みました

【そういちろう】採用ありがとうございました。とても情けなさそうなゲームですが、一度ためしに遊んでください。ますます情けなくなります。このゲームは僕の3D好きが高じて出来上がったもので、一応3Dが売りなのですが、3Dに見えるかどうかは定かではありません。ところで先日、僕の家で飼っている血統書付きの柴犬が、雑種を産みました。一匹だけですが、とても可愛いです。でも、もうもらい手が決まっているので、これが載る頃には……。最後に、福岡県立明善高校のみんな、載ったぞ!!

変数の意味

スプライト座標

W……影のY座標
X、Y……自機の座標

グラフィック座標

J、T……画面作成時に使用

その他の変数

A、B、C……汎用
E……リプレイ用
G……スコア
H、D……道の分岐処理用
I、R、Z……スクロール用
L、N、Q……ジャンプ用
S……スティック入力用

プログラム解説

① 初期設定

●画面設定●変数型宣言●スピード設定●影のスプライトパターン定義●画面の色設定●グラフィック画面への文字出力準備●変数初期化●画面の塗りつぶし●画面作成用変数設定

② 画面作成

●ゲーム画面の作成●自機のY座標設定●自機のスプライトパターン定義

③ パレット操作

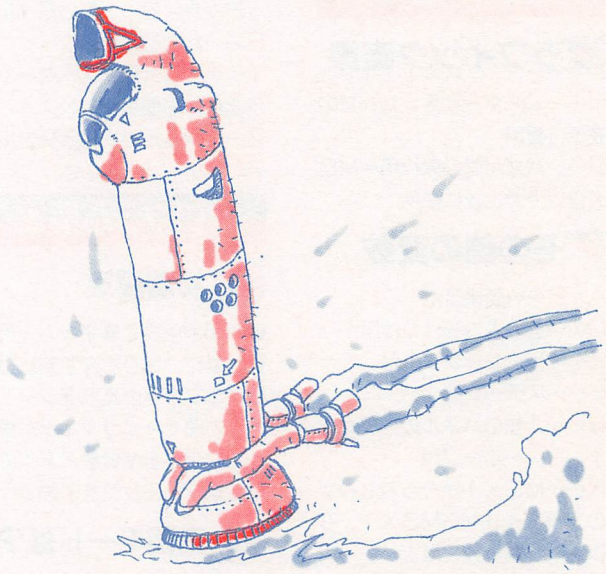
●パレットデータ読みこみとパレット切り換え処理●パレットデータ(行3で読みこみ)

④ スクロール

●道の状態設定●道を書き変える(スクロール)●自機が道の上か判定⇨道の上でなければスコア表示／効果音／リプレイ

⑤ 自機移動

●影のY座標計算●自機と影の表示●スティック入力●自機X座標更新●自機スピード更新●トリガー入力判定⇨ジャンプ中でなければジャンプ用変数設定



⑥ ジャンプ

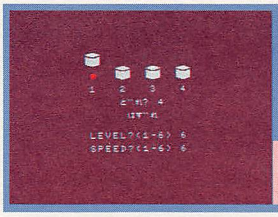
●自機Y座標の更新●ジャンプカウンタ減算

⑦ スコア計算

●スコア加算●ジャンプ力更新●行4へ飛ぶ

当選者発表

●1月号ソフトプレゼント当選者　⑤『F1道中記』=〈神奈川県〉柴田和典〈山梨県〉松下和樹〈広島県〉小田和正／⑥『フリートコマンダーII』=〈兵庫県〉山崎清〈岡山県〉岩井勇、宗塚義信／⑦『パラメデス』=〈埼玉県〉長谷川智希〈千葉県〉岩崎孝志〈福岡県〉石井兼司／⑧『電脳学園III』=〈神奈川県〉小口真和〈長野県〉中神正彦〈京都府〉鈴木京太



くるくる

MSX MSX2/2+RAM8K BY VTEC

▶遊び方は42ページ

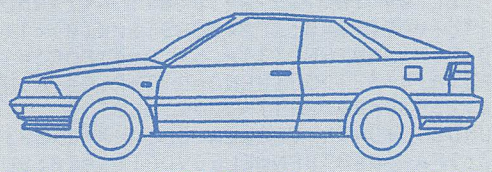
注意 行1にある「■」は、カーソルキャラクタです。キーボードからは直接打ちこめませんので、KEY1, CHR$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
1 SCREEN1,2,0:KEYOFF:COLOR15,1,1:WIDTH13
:DEFINTA-Z:VPOKE8208,129:SPRITE$(0)=CHR$
(7)+"?■?ぁみ■■■■■■?"+CHR$(7)+"たわ■わち"+CHR
$(15)+"■■■■■■■わた":FORI=1TO4:READX(I),Y(
I):PUTSPRITEI,(43+I*32,47),10,0:NEXT:LOC
ATE,16:PRINT"LEVEL?(1-6)";:FORI=0TO1
2 L=VAL(INPUT$(1)):I=-L*(L<7):NEXT:PRINT
LSPC(12)"SPEED?(1-6)";:FORI=0TO1:V=VAL(I
NPUT$(1)):I=-V*(V<7):NEXT:PRINTV:S=RND(-
TIME)*4+1:T=6374+S*4:VPOKET,133:FORI=0TO
320:VPOKE538+T,I¥20+31:NEXT:VPOKET,32:B(
S)=1:FORK=1TOL*9+15:F=SGN(RND(1)-.3)
3 R=RND(1)*L/2+1:P=RND(1)*(4-R)+1:SWAPB(
P),B(P+R):Q=P*32+43:FORJ=1TO4:PUTSPRITEP
,(Q+X(J)*R,47-Y(J)*R*F):PUTSPRITEP+R,(Q+
32*R-R*X(J),47+Y(J)*R*F):FORI=0TO(6-V)*9
:NEXTI,J,K:LOCATE,9:PRINT"1  2  3  4"
SPC(17)"とゝれ?";:DATA5,9,16,13,27,9,0,0
4 A=VAL(INPUT$(1)):IFA<1ORA>4THEN4ELSEPR
INTASPC(20):E=0:FORI=1TO4:E=E+I*B(I):NEX
T:IFE=ATHENPRINT"あたり!":PLAY"V13O6L32CDEF
G"ELSEPRINT"はずゝれ":PLAY"V13O2C2
5 VPOKE6374+E*4,133:VPOKE6912+E*4,31:IFS
TRIG(0)THENRUNELSE5
```

プログラマからひとこと

こんなん作ってんねんけど

【VTEC】はじめまして。19歳の大学生です。ある日のこと、私は無線部(パソコンもあつかっている)の先輩に呼ばれ、「こんなん作ってんねんけど、ちょっと手伝ってくれへんか」とたのまれた。それがこのゲームの原型だったのだが、かなり無駄の多いプログラムだった。それでも98ES(32bit)だったので、スピードには全く問題がなかったが、骨格がだいたいできてしまっていたため、また先輩の手前ということもあり、根本から作り直すわけにもいかず、そのまま完成させたら百数十行もの長いプログラムになってしまった。そこで、自分のMSX2で作ってみたところ、見事に1画面におさまったというわけだ。はじめ、回転するところを98版と同じく三角関数で計算させていたら、ゲームにならんかった。うーん、8bitの遅さを実感させられた。



HONDA INTEGRA 3DOOR COUPE

変数の意味

スプライト座標

Q……筒のX座標

その他の変数

A……入力した筒の番号
B(n)……筒の状態(nは筒の番号)⇨1ならボールがある
E……正解の番号
F……回転の方向⇨1なら時計まわり、−1なら反時計まわり
I、J、K……ループ用
L……レベル
P……回転させる筒の番号
R……回転する半径
S……最初のボールの位置
T……ボールの位置(VRAMのアドレスが入る)
V……スピード
X(n)、Y(n)……シャッフル時の筒の移動増分

プログラム解説

① 初期設定

●画面設定●ファンクションキーの表示禁止●画面色設定●変数を整数型に宣言●ボールの色設定●筒のスプライトパターン定義●筒の移動増分読みこみ●筒の表示●メッセージ表示

② ゲームスタート

●レベル入力受け付けと範囲外処理●メッセージ表示●スピード入力受け付けと範囲外処理●ボールの位置設定●ボールの表示●筒をかぶせる●シャッフル用ループ開始●回転方向決定

③ 目をはなすな!

●回転半径とシャッフル位置決定●筒の状態入れ換え●X座標計算●回転表示●シャッフル処理の各ループ繰り返し、終了●メッセージ表示●筒の移動増分データ(行1で読みこみ)

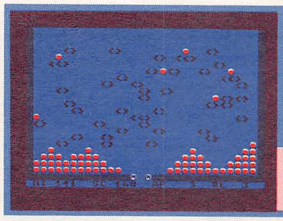
④ さあどれだ!

●答え入力●入力の範囲判定⇨範囲外なら再入力●正解の計算／当たりか判定⇨当たりなら「あたり」の表示／効果音●はずれなら「はずれ」の表示／効果音

⑤ 正解表示

●シャッフル後のボールと筒の表示●リプレイ(トリガー入力)

当選者発表 ●1月号ソフトプレゼント当選者 ⑨『DPS SG』=〈北海道〉二階堂孝彦〈東京都〉岡名敏〈山口県〉原岡隆／⑩『ディスクステーション#20』=〈神奈川県〉工藤健一〈広島県〉木下英樹〈岡山県〉矢谷泰之



SOLE HOLE ソールホール

MSX MSX2/2+RAM8K BY HIDEYUKI

▶遊び方は43ページ

```
1 SCREEN1,,RND(-TIME):COLOR0,2,0:WIDTH32
:KEYOFF:DEFINTA-Z:FORI=384TO671:V=VPEEK(
I):VPOKEI,VORV¥2:NEXT:E$=CHR$(27)+"Y7 "
2 VPOKE8204,68:VPOKE8208,130:SOUND7,46:F
ORI=0TO21:PRINTE$"a"SPC(30)"a";:IFI>2AND
I<18THENSOUND8,15:FORJ=0TO2:SOUND0,I*15-
J*8:LOCATERND(1)*29+1,22:PRINT"<>":NEXT
3 SOUND8,0:NEXT:PRINTSTRING$(32,97);:P=1
:B=100:X=13:Z=6113:SOUND6,31:SOUND12,64
4 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<27)-(S=7)*(X>0
):LOCATEX,22:PRINT"aO Oa";:IFS=5THEN2ELS
EIFSTRIG(0)THENSOUND8,15:SOUND9,16ELSE4
5 B=B-1:PRINTE$USING" HI####  SC####  AP
####  BL ##";H,T,P,B-(B<0);:A=Z+RND(1)*3
0:U=118:VDP(7)=0:IFB<0ORSTICK(0)=1THEN8
6 U=U+2:R=SGN(RND(1)-.5):D=0:FORI=1TO3:I
FVPEEK(A+D+32)>32THEND=D+I*R:R=-R:NEXT:S
OUND0,255:P=P+(P-1)*(B>9):GOTO5
7 SOUND0,U+D*36:VPOKEA,32:A=A+D+32:VPOKE
A,133:IFA<6848THEN6ELSEVDP(7)=10:SOUND13
,9:T=T+P:P=P+P-P*(D=0):VPOKEA,32:GOTO5
8 FORI=0TO10:SOUND13,9:SOUND8,0:H=H+(H<T
)*(H-T):T=0:PRINTE$:LOCATE,I:PRINTSPC(64
):NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO2
```

変数の意味

テキスト座標

X……穴のX座標

その他の変数

A……玉の位置(現在玉のあるVRAMアドレス)
B……残り玉数
D……玉のX座標増分／効果音にも使用
E$……座標指定のエスケープシーケンス用：CHR$(27)+"Y7 "が入る
H……ハイスコア
I、J……ループ用
P……AP(スコアに加算されるポイント)
R……右か左かのフラグ⇨下になにかあったときにどちらに落ちるかの優先順位
S……スティック入力用
T……スコア
U……効果音用
V……太文字処理用
Z……VRAMアドレス

プログラム解説

① 初期設定

●画面設定(乱数初期化)●変数型宣言●太文字処理●表示位置指定のエスケープシーケンス設定

②③ 台の表示

●キャラクタの色設定●台の枠表示●効果音●クギの配置●台の底を表示●変数初期化●変数設定●PSGレジスタ初期化

④ 台を決める

●スティック入力●穴の移動・表示●別の台にするか判定⇨カーソルキーの下が押されていれば行2へ飛ぶ●トリガー入力判定⇨押されていれば効果音

⑤ スコア表示

●玉数減算●スコアなど表示●玉の出現位置設定●効果音用変数設定●背景を黒に●終了判定⇨玉数が0かカーソルキーの上が押されたら終了、行8へ飛ぶ

⑥ 玉の落下

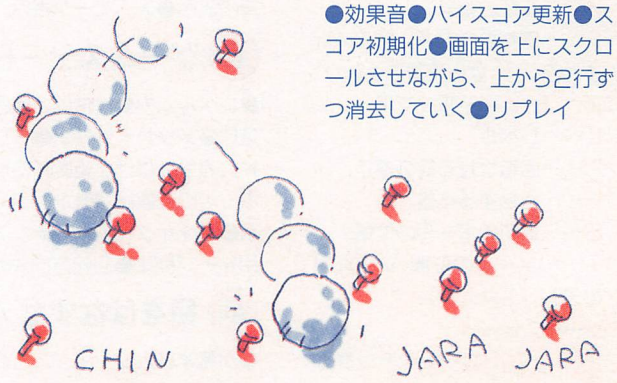
●効果音用変数更新●玉の移動先が空白でないか判定⇨なにかあれば玉のX座標増分更新／効果音／AP更新／行5へ飛ぶ

⑦ 穴に入ったか?

●効果音●玉の落下●玉が穴に落ちたか判定⇨まだ途中なら行6へ飛ぶ●画面フラッシュ／効果音／スコア加算／AP更新／玉消去／行5へ飛ぶ

⑧ ゲームエンド

●効果音●ハイスコア更新●スコア初期化●画面を上にスクロールさせながら、上から2行ずつ消去していく●リプレイ



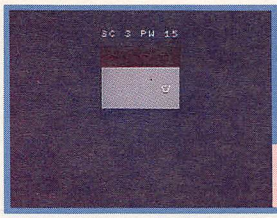
プログラマからひとこと

18才未満でも遊べる

【HIDEYUKI】すっかり寒くなった今日この頃、みなさんいかがお過ごしですか。僕は受験が1年先にひかえ、パソコンもひかえなければ……と思いつつ、しつこくやり続けている今日この頃です。これは、18才未満でも遊べるパチンコです。などというわけたことは股が裂けてもいえませんが、これは一見パチンコゲームのようで、じつはパチンコ風ゲームです。最後に、このゲームに多大な協力をして下さいました田中くんに、この場をお借りしてお礼を申し上げたいと思います。「ありがとプー」。

当選者発表

●1月号FFB福袋当選者① 〈北海道〉松田祐一、柴田秀行、木本智久〈青森県〉和田鷹英〈岩手県〉佐々木隆一〈宮城県〉青木勝、遠田直哉〈山形県〉戸田まき子〈秋田県〉伊藤卓矢〈新潟県〉三富堅太郎、長谷川雄一、永田向太郎、近雅人〈石川県〉俵広明〈福島県〉稲葉浩一、杉浦潤、野本崇〈埼玉県〉小嶋宗、高橋健二、村上将貴、荒井博、大元一弘〈群馬県〉門倉豊〈千葉県〉若菜久美子、森田剛夫、小茂田誠⇨



バウンド

MSX2/2+VRAM64K　BY　Cock-M

▶遊び方は43ページ

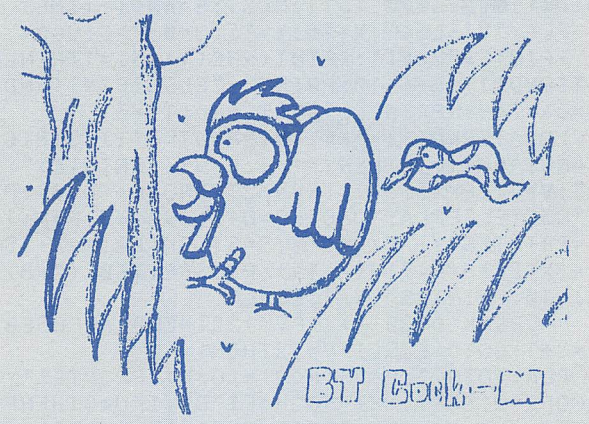
注意 行1の最後のほうにある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードからは、直接打ちこめませんので、KEY1，CHR$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
1 DEFINTA-Z:COLOR15,7,7:SCREEN5,0:LINE(8
9,33)-(167,110),14,BF:LINE(88,32)-(168,1
10),1,B:FORI=1TO7:COLOR=(I,0,0,I):LINE(8
9,29+I*4)-(167,33+I*4),8-I,BF:NEXT:FORI=
0TO3:READA$:SPRITE$(I)=A$:NEXT:B=12:OPEN
"GRP:"AS#1:DATA■♥♥BBB$<,<,♠,タタ
2 X=99+RND(-TIME)*50:Y=90-RND(1)*20:A=12
6:M=1:N=-1:SOUND7,245:SOUND6,10:SOUND8,2
34:GOSUB6:PLAY"SM99L64":O=0
3 F=10+(Z/3):FORI=1TOF:S=STICK(0):A=A+(S
=3)*3*(A<158)-(S=7)*3*(A>90):T=T+2*(T>0)
:T=T+STRIG(0)*4*(T<20):PUTSPRITE0,(A,82-
T),15:PUTSPRITE1,(A,90),1:U=I*(F-I)/5
4 Q=U/18+2:X=X+M:M=M*(1+(X>166ORX<90)*2)
:Y=Y+N:N=N*(1+(Y<62)*2):PUTSPRITE2,(X,Y-
U),8,Q:PUTSPRITE3,(X,Y),1,2:IFA<XANDA+8>
XANDY=89ANDU<T+9ANDU>=TTHENZ=Z+1:B=B+1:N
=-1:PLAY"M2000B8M99":GOSUB6:IFZ>39THEN7
5 IFY>107THENBEEP:B=B-4:GOSUB6:IFB<1THEN
O=1:GOTO7ELSE2ELSENEXT:PLAY"C":GOTO3
6 PSET(89,20):PRINT#1,"SC"Z"PW"B:RETURN
7 PSET(108,50):PRINT#1,MID$("CLEAR-END-"
,O*5+1,5):FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN
```

プログラマからひとこと

マッハJ

【Cock-M】はじめまして、Cock-Mです。何年か前は、あんなにボロかったMSXも、今では16ビットのターボRが発売されました。ぼくのは2+ですが、2+ははやらなかったようです。だからターボRがほしいのですが、もしかしたらあと何年かしたら、"マッハJ"とかいう32ビットのMSXがでるかもしれない、などと考えるとターボRもやたらに買えません。まあぼくは、MSXの成長を期待しています。



変数の意味

スプライト座標

A……ラケットのX座標
T……ラケットの高さ
U……ボールの高さ
X、Y……ボールの座標

その他の変数

A$……データ読みこみ用
B……パワー
F……ボールの跳ね返り用
I……ループ用
M、N……ボールの移動増分
O……メッセージ表示用
Q……ボールの表示切り換え用
S……スティック入力用
Z……スコア

プログラム解説

①②初期設定

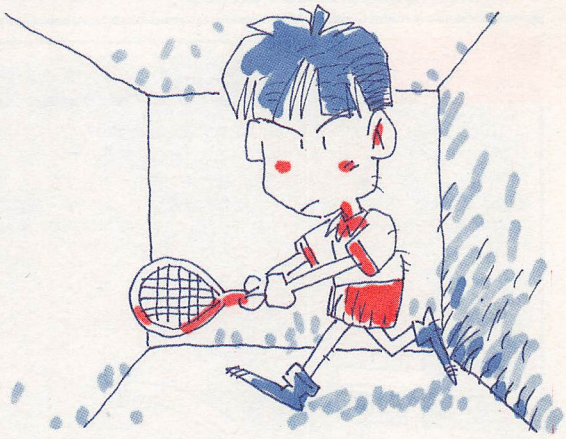
●変数型宣言●画面初期設定●ゲーム画面枠作成●パレット切り換え●ゲーム画面作成●スプライトパターン定義●パワー初期化●グラフィック画面への文字出力準備●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)●ボールの位置設定●ラケットの位置設定●ボール移動増分設定●効果音●PLAY文設定

③ラケット移動

●ボールの跳ねる距離計算●スティック入力受け付け●ラケットの座標計算●ラケットの高さ計算(トリガー入力)●ラケットとラケットの影表示●ボールの高さ計算

④ボールの移動

●ボールの座標計算●ボールとボールの影表示●ラケットとボールの衝突判定⇨当ればスコアとパワー増加／ボールを跳ね返らせる／効果音／行6のスコア表示サブ呼び出し／ゲーム終了判定⇨スコアが40点なら行7へ



⑤しくじったか?

●ミス判定⇨ボールのY座標が107より大きければ効果音／パワー減少／行6を呼び出す／パワーの残り数判定⇨0以下なら行7へ飛ぶ●パワーがあれば行2へ飛ぶ●ミスしていなければ効果音／行3へ飛ぶ

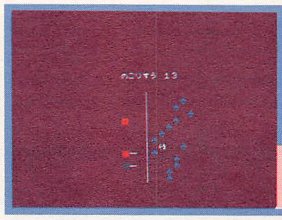
⑥スコア表示サブ

●表示位置指定●スコア、パワー表示●もとの処理へもどる

⑦ゲームオーバー

●表示位置指定●変数Oの値によって各メッセージの表示●リプレイ(スティック入力)

当選者発表 ●1月号FFB福袋当選者②　〈東京都〉滝沢信之、長瀬剛直、森達也、長野充宏、佐藤武司〈神奈川県〉豊田直樹、川上芳裕、平戸隆海、石井亮、後藤敬二〈静岡県〉渥美享、望月源啓〈山梨県〉広田敏夫〈長野県〉岩垂洋一〈岐阜県〉片岡修、恩田和親〈愛知県〉西岡朋生、水野有二、石川聡嗣、千田みちる、本田佳克、今田賢、林昇広、白木伸征〈三重県〉須崎則之、池田浩之



まとっ

MSX MSX2/2+RAM8K　BY Oes

▶遊び方は44ページ

注意 行1にある「■」は、カーソルキャラクタです。この文字はキーボードから直接打ちこめませんので、KEY1，CHR$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
1 SCREEN1,0:WIDTH10:KEYOFF:DEFINTA-Z:COL
OR15,0,0:E$=CHR$(27):FORI=0TO2:A$(I)=CHR
$(96+I*9):NEXT:SPRITE$(0)="&FOもBG% "
2 FORI=0TO4:VPOKE8204+I,34+I*34-(I=3)*94
-(I=4)*22:NEXT:FORJ=1TO8:VPOKE959+J,ASC(
MID$("■♥ケアぅ●♥■",J)):NEXT:R=RND(-TIME)
3 PLAY"V15L64":X=16:Y=15:O=0:P=0:U=0
4 PRINTE$"Y*#I":IFINT(RND(1)*5)=1THENLOC
ATERND(1)*6+4,10:PRINT"x"ELSEIFINT(RND(1
)*6)=2THENPRINTE$"A"A$(RND(1)*3)
5 LOCATERND(1)*6+4,10:PRINT"♣":IFSTRIG(0
)ANDY>0ORY>15THENY=Y-1:U=U+1:PRINTE$"Y2!
ー":V=VPEEK(6731):IFV=32THENO=O+(O>0):PLA
Y"O3C"ELSEPLAY"O6C":O=O+(V-90)¥3:P=P+1
6 PRINTE$"Y' のこりすう"Y:S=STICK(0):X=X+(S=3
)*(X<20)-(S=7)*(X>15):PUTSPRITE0,(X*8,14
3),10:PRINTE$"Y* ";E$"L"
7 V=VPEEK(6720+X):IFV=120THENPLAY"O5EB":
Y=Y+1:GOTO4ELSEIFV=32THEN4
8 PLAY"O3GC":H=H-(H<O)*(O-H):PRINTE$"Y
SCORE"O;E$"Y! HI-SC"H;E$"B":IFU=0THENPRI
NT"i--------i"ELSEPRINTUSING"rめいちゅうりつr
 #.###  `###.## `";P/U;(P/U)*10+(O/2)
9 POKE-869,1:CLS:GOTO3
```

変数の意味

スプライト座標

X……プレイヤーのX座標

その他の変数

A$(n)……まと表示用(n：0＝緑、1＝青、2＝赤)
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
H……ハイスコア
I、J……ループ用
O……スコア
P……まとに当たった回数
R……乱数初期化用
S……スティック入力用
U……矢を発射した回数
V……キャラクタコード検出用⇨矢とまと、プレイヤーとタイルの各衝突判定に使用
Y……矢の残り数

プログラム解説

① 初期設定

●画面初期設定●ファンクションキーの表示禁止●変数を整数型に宣言●画面の色設定●エスケープシーケンス設定●まとのキャラクタ設定●スプライトパターン定義

② キャラクタ定義

●各まと、タイル、木のキャラクタの色設定●タイルのキャラクタパターン定義●乱数初期化

③ ゲーム開始

●効果音●プレイヤーの座標、矢の残り数、スコアなど設定

④ 画面作成

●柵の表示●タイルの表示判定⇨判定があればタイル表示●まとの表示判定⇨まとの表示

⑤ 木の表示

●木の表示位置設定、表示●矢の発射判定⇨矢の残り数減算／発射回数更新／矢の表示／命中判定⇨スコア更新／効果音

⑥ 画面スクロール

●矢の残り数表示●スティック入力受け付け●プレイヤーの移動計算●プレイヤーの表示●スクロール処理⇨エスケープシーケンスの1行挿入を利用して画面をスクロールさせる

⑦ 矢の補充

●タイルを取ったかの判定⇨取っていれば効果音／矢の補充／行4へ飛ぶ

⑧ ゲームオーバー

●効果音●ハイスコア更新●スコア、ハイスコア表示●発射回数判定⇨1回でも打っていれば命中率、ポイントの表示

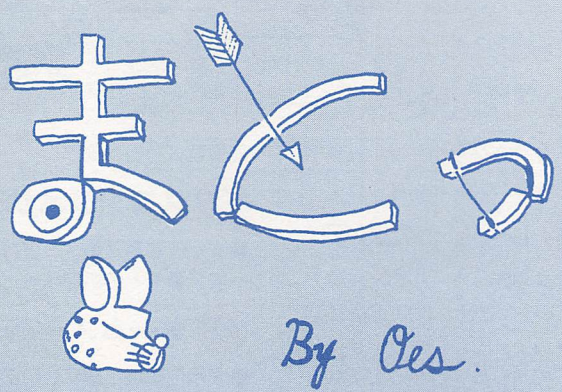
⑨ リプレイ

●リプレイ(STOPキー)●画面消去●行3へ飛ぶ

プログラマからひとこと

うっとうしいことを

【Oes】やあ、Mファン読者のみなさま、また編集部のかたがた、2度目の投稿で初採用のOesです。こんにちは。これは1画面ながらMSXの能力をフルに発揮／　画面上を動きまわるさまざまなキャラクタ／　多彩な色使いがほどこされた背景／　と、どれもあてはまらないゲームでございます。あまりうっとうしいことを書いてないでそろそろ終わりにしましょう。Mファンに親しみのあるたくさんの人たち、これからもよろしく//



当選者発表 ●1月号FFB福袋当選者③ 〈滋賀県〉小林忠世〈大阪府〉山本晋吾、芦田将樹、榎本武司、野山泰志、中澤望、前田康、福本香奈、矢野良浩、森本智史、古市大介〈奈良県〉岩本登〈和歌山県〉服部克彦〈兵庫県〉田中義文、岡田智、日向良仁、前川善次、山口明啓〈岡山県〉石原靖弘〈広島県〉山本幸二〈香川県〉森本公紹、香西宏昭、前川浩志、石川広秋〈高知県〉片岡龍二〈大分県〉高橋竜〈佐賀県〉秀島直樹〈鹿児島県〉鈴木裕美

ひこーき

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY 荒井盛雄

▶遊び方は44ページ

```
10 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,4,4:KEYOFF:
Y=80:G2=120:C1=15:K1=5:C2=15:K2=5:ONSPRI
TEGOSUB250:SPRITEON:R=RND(-TIME)
20 FORI=0TO6:FORJ=0TO7:READR:S$=S$+CHR$(
R):NEXT:SPRITE$(I)=S$:S$="":NEXT
30 FORI=0TO7:READR:VPOKE264+I,R:NEXT:FOR
I=0TO7:VPOKE320+I,255:NEXT:VPOKE8197,196
40 SOUND6,31:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND12
,10
50 FORI=0TO1:LOCATE0,20+I:PRINTSTRING$(3
2,"("):NEXT
60 LOCATE10,0:PRINT"SCORE"
70 LOCATE15,0:PRINTSC:LOCATEAX,19:PRINT"
 ":ST=STRIG(0):IFST=0THEN100ELSE80
80 SOUND13,0:IFK=1THENAX=23-INT(Y/8):LOC
ATEAX,19:PRINT"!"ELSE100
90 IFAX=G1/8ANDK1=5ORAX=G1/8+1ANDK1=5THE
NC1=8:K1=6:SC=SC+10ELSEIFAX=G2/8ANDK2=5O
RAX=G2/8+1ANDK2=5THENC2=8:K2=6:SC=SC+10
100 S=STICK(0):IFZ=-.5ORZ=0ORZ=.5THENK=0
ELSEIFZ>.5THENK=1ELSEIFZ<-.5THENK=2
110 Z=Z+(S=1)-(S=5)
120 IFS=0THENZ=Z+(K=2)*.5-(K=1)*.5
130 IFS=3THENZ=Z+(Z>0)-(Z<0)
140 IFZ<-8THENZ=-8ELSEIFZ>8THENZ=8
150 IFZ=<.5ANDZ=>-.5THENZZ=0ELSEZZ=Z
160 Y=Y+ZZ:IFY<8THENZ=0:Y=8
170 PUTSPRITE1,(20,Y),15,K
180 IFY>143THEN250
190 TX=TX-24:IFTX<0THENTY=INT(RND(1)*120
)+8:TX=240
200 PUTSPRITE2,(TX,TY),3,4
210 G1=G1-8:IFG1<0THENG1=240:C1=15:K1=5
220 PUTSPRITE3,(G1,143),C1,K1
230 G2=G2-8:IFG2<0THENG2=240:C2=15:K2=5
240 PUTSPRITE4,(G2,143),C2,K2:GOTO70
250 SOUND12,50:SOUND13,0:SPRITEOFF:PUTSP
RITE0,(20,Y),8,3:LOCATE11,10:PRINT"GAME
OVER"
260 ST=STRIG(0):IFST=0THEN260ELSERUN
270 DATA 0,128,217,253,167,125,1,0,0,128
,216,188,101,31,2,4,2,2,154,253,229,184,
112,0,68,146,40,162,85,74,36,42,0,1,3,63
,101,255,0,0,126,90,126,90,126,90,126,12
6,0,0,0,68,16,76,168,52,0,8,72,8,42,8,90
,60
```

変数の意味

スプライト座標

Y……自機のY座標
TX、TY……敵機の座標
G1、G2……ビルのX座標

その他の変数

AX……着弾位置
C1、C2……ビルの色
I、J……ループ用
K……自機のスプライト番号
K1、K2……ビルのスプライト番号
R……データ読みこみ用
S……スティック入力用
SC……スコア
ST……トリガー入力用
S$……スプライトパターンデータ作成用
Z、ZZ……自機移動増分

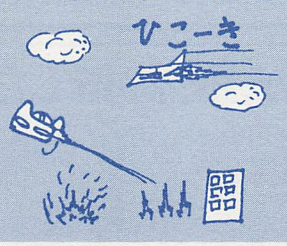
プログラム解説

10　初期画面設定／変数設定／スプライト衝突割りこみ設定
20　スプライトパターン定義
30　キャラクタパターン定義
40　PSGレジスタ設定
50　地面の表示
60　「SCORE」と表示
70　スコア表示／弾発射判定
80　着弾処理
90　弾命中判定／命中処理
100～160　スティック入力／自機移動計算
170　自機表示
180　地面衝突判定
190　敵機移動計算
200　敵機表示
210～240　ビル移動計算／ビル表示
250　ゲームオーバー処理
260　リプレイ
270　スプライトパターンデータ(行20で読みこみ)／キャラクタパターンデータ(行30で読みこみ)

プログラマからひとこと

120円切手をおはりください

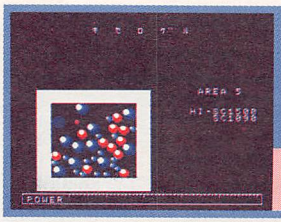
【荒井盛雄】このゲームは、送ってから1か月ほどたってあきらめかけていたときに採用通知がきたのでとてもうれしいです。このゲームを送るとき120円の切手をはって送ったら、その日のうちに「料金不足」でもどってきました。「120円切手をおはりください」と書いてある封筒でケースごとディスクを送る場合、175円必要らしいです。それにしても本当に採用されたのでしょうか。そういえば私は実は受験生。勉強しなくてはいけません。しかし、ついついMSXをやってしまいます。まあ、息ぬきも必要ですし……。Mファンは創刊号からほとんど買っているのですが、創刊当時とくらべてプログラムのレベルがだいぶ高くなってきています。それなのに私の作品が採用されたなんて。またプログラムができたりしたら送ってみたいです。それでは……。



プログラム確認用データ

使い方は50ページ

```
10>7lF1  20>roT0  30>l7S0  40>pE40
50>rf70  60>Zr10  70>V0O0  80>CYJ0
90>gcN2 100>RIv0 110>WT30 120>faC0
130>IX60 140>4r70 150>GiE0 160>7D60
170>0U10 180>qQ10 190>B7O0 200>wi10
210>YYC0 220>mS20 230>wZC0 240>Qx30
250>iOM0 260>mv50 270>03N4
```



キセロゲル

MSX2/2+VRAM128K　BY てっくんレ

▶遊び方は45ページ

```
10 '●●●●●　キ セ ロ ｹﾞﾙ　　by てっくんレ　●●●●●
20 DEFINTA-Z:DIMX(80),Y(80),H(9):COLOR15
,0,0:SCREEN5,2:OPEN"GRP:"AS#1:SOUND6,31:
SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,3
30 FORI=RND(-TIME)TO40:X(I)=SIN(I/40*3.1
4159)*100+.5:X(80-I)=X(I):Y(I)=-COS(I/40
*3.14159)*100+.5:Y(80-I)=Y(I):NEXT
40 PSET(76,0):PRINT#1,"キ　セ　ロ　ｹﾞﾙ":LI
NE(0,199)-(255,211),10,B:PSET(6,203):PRI
NT#1,"POWER":FORI=0TO50:LINE(50+I*4,200)
-STEP(0,-(IMOD5=0)-(IMOD10=0)):NEXT
50 FORI=1TO9:H(I)=I*300:NEXT:SPRITE$(3)=
"pりりりp":FORI=0TO2:SETPAGE0,3-I:CLS:NEXT:
FORI=0TO4:LINE(I*40,0)-STEP(39,6),12-I-(
I=0)*3+(I=4)*2,BF:CIRCLE(215,I*30+15),I*
2+6:PAINT(215,I*30+15):NEXT
60 FORI=3TO7STEP2:FORJ=0TO3:X=240-J/8*I:
Y=I*8-16-J/8*I:C=VAL("&H"+MID$("C23F689F
457F",I*2+J-5,1)):CIRCLE(X,Y),I-J/6*I,C:
PAINT(X,Y),C:NEXT:B$="":FORJ=0TO31
70 A$="":FORK=0TO7:A$=A$+CHR$(49+(POINT(
232-(J>15)*8+K,I*8-24+JMOD16)=0)):NEXT:B
$=B$+CHR$(VAL("&B"+A$)):NEXT:SETPAGE0,0:
SPRITE$(I¥2-1)=B$:SETPAGE0,1:NEXT
80 SETPAGE0,0:FORI=0TO6:PSET(58,114+I*8)
,0:PRINT#1,MID$("SMALL　1　　:　　:　　:
　9　LARGE",I*5+1,5):NEXT:SC=0
90 L1=VAL(INKEY$):IFL1THENL2=L1*10+40:FO
RI=0TO3:SETPAGE0,3-I:J=I*2-(I=3):LINE(16
,164-L2)-(L2+47,195),,BF:LINE(39-J,187-L
2-J)-(L2+24+J,172+J),0,BF:NEXTELSE90
100 PSET(188,72):PRINT#1,"AREA"L1:PSET(1
80,96):PRINT#1,USING"HI-SC####";H(L1)
110 PSET(204,104),0:PRINT#1,USING"SC####
";SC:G=1
120 R1=RND(1)*3:R2=R1*2+3:C=12-R1/R2*26
130 FORI=0TOL2*2-R2*4-3:X=32+R2:Y=179-R2
-ABS(I-L2+R2*2+1):SETPAGE0,R1+1:IFPOINT(
X,Y)THENX=15-R2:S=0ELSES=STRIG(0):G=2
140 SETPAGE0,0:PUTSPRITE0,(X-8,Y-9),C,R1
:IFSTHENI=999:NEXT:GOSUB220ELSENEXT:ONGG
OTO200,130
150 FORI=0TO79:PUTSPRITE1,(X+X(I)¥5-2,Y+
Y(I)¥5-3),13,3:IFSTRIG(0)THENXX=X(I):YY=
Y(I):I=79:NEXT:GOSUB220ELSENEXT:GOTO150
160 FORI=0TO99:P=49.5-ABS(I-49.5):COPY(P
*4,0)-STEP(2,6),1TO(51+P*4,203),0,XOR:IF
STRIG(0)THENP=P-(I<50):I=99:NEXT:X=X*10:
Y=Y*10:XX=XX*P¥50:YY=YY*P¥50:PUTSPRITE1,
(0,-32)ELSENEXT:GOTO160
170 X=X+XX:Y=Y+YY:SETPAGE0,R1+1:IFPOINT(
X¥10,Y¥10)=0THENYY=YY+5:SETPAGE0,0:PUTSP
RITE0,(X¥10-8,Y¥10-9),C,R1:GOTO170
180 X1=(X-XX)¥10:Y1=(Y-YY)¥10:X=X¥10:Y=Y
¥10:J=X-X1+ABS(Y-Y1):FORI=1TOJ:IFPOINT((
X1*(J-I)+X*I)¥J,(Y1*(J-I)+Y*I)¥J)THENX=(
X1*(J-I+1)+X*I-X)¥J:Y=(Y1*(J-I+1)+Y*I-Y)
¥J:I=J:NEXTELSENEXT
190 SETPAGE0,0:PUTSPRITE0,(0,-32):SOUND1
3,9:COPY(232,R1*16)-STEP(15,15),1TO(X-8,
Y-8),0,TPSET:FORI=0TO2:COPY(200,(R1+I)*3
0)-STEP(29,29),1TO(X-15,Y-15),I+1,TPSET:
NEXT:SC=SC+(R2-2-(R2=7))*10:LINE(50,203)
-(250,209),0,BF:GOSUB220:GOTO110
200 FORI=0TO8:PSET(L2¥2-4+I*8,148-L2),0:
A$=MID$("GAME OVER",I+1,1):PRINT#1,A$:SO
UND13+(A$=" ")*9,9:FORJ=0TO500:NEXTJ,I:I
FH(L1)<SCTHENH(L1)=SC
210 IFSTRIG(0)THENPUTSPRITE0,(0,-32):FOR
I=0TO3:SETPAGE0,3-I:LINE(16,18)-(177,195
),0,BF:NEXT:GOTO80ELSE210
220 IFSTRIG(0)THEN220ELSERETURN
```

プログラマからひとこと　頭の中が白くなりました

【てっくんレ】以前サウンドフォーラムにも載ったてっくんレです。じつは僕は、かの有名な米チャの中学時代の級友のいとこなのです。しかも米チャ本人に会ったこともあります。僕が某電気店で「たこ3」をしていたとき、後ろで3人の高校生が「これお前の作ったゲームとちがうん？」とか「遊んでもらえてうれしいなあ」とか話し合っているのを聞いて、頭の中が白くなりました。いや、茶色だったかもしれません。とにかくあせって上の長い自己紹介をしました。いろいろあって僕がクリアすると、「おお、俺の名前も出とうやん」とか言いながら、その3人は去って行きました。▷▷▷このプログラムで衝突判定などでページを変えてまたもどすところがありますが、ページ0の(0, 0)にコピーしてから色を調べると速くなります。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……コロイド粒子の中心の座標

その他の変数

A$、B$……汎用
C……コロイド粒子の色
G……ゲームオーバー判定フラグ
H(n)……各エリアごとのハイスコア
I、J、K……ループ用
L1……エリア番号
L2……エリアの大きさ
P……パワー
R1……コロイド粒子の種類
R2……コロイド粒子の半径
S……トリガー入力用
SC……スコア
X1、Y1……コロイド衝突判定用
X(n)、Y(n)、XX、YY……コロイド粒子の移動増分

プログラム解説

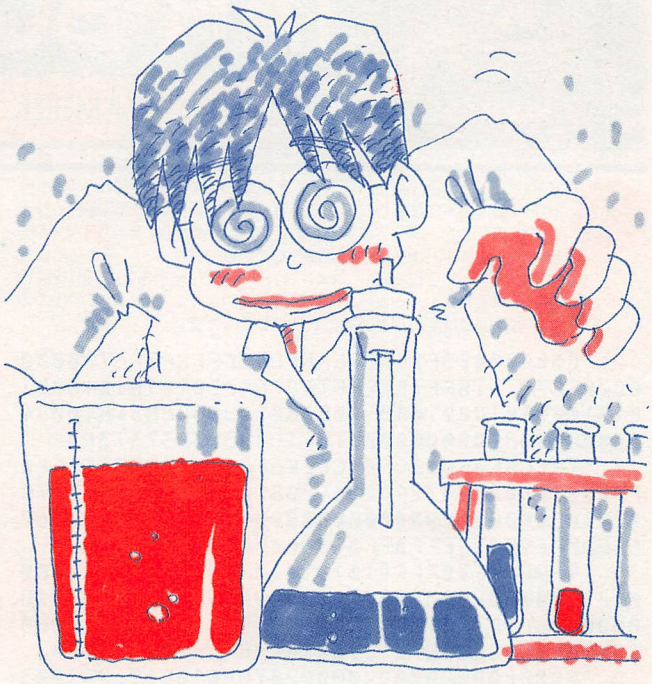
10　REM文
20　変数型宣言／配列宣言／初期画面設定／効果音設定
30　移動方向による増分設定

40　タイトル表示／パワーゲージ表示
50　ハイスコア設定／スプライトパターン定義／画面設定
60～70　コロイド粒子のスプライトパターン定義
80　エリア選択画面表示／スコア設定
90　キー入力／エリア決定／枠表示
100　エリア表示／ハイスコア表示
110　スコア表示
120　コロイド粒子の種類決定
130～140　コロイド粒子の位置決定／ゲームオーバー判定
150　方向カーソル表示／方向決定
160　パワーメーター表示／パワー決定／方向カーソル消去
170　コロイド粒子移動計算／衝突判定／コロイド粒子スプライト表示
180　コロイド粒子衝突位置計算
190　コロイド粒子スプライト消去／効果音／コロイド粒子グラフィック表示／スコア加算／パワーメーター消去／行110へ戻る
200～210　ゲームオーバー／ハイスコア判定／リプレイ
220　トリガーの連続入力防止サブ

プログラム確認用データ

使い方は50ページ

```
10>wvO0   20>k9m0   30>gs52   40>Vqk2
50>A2H4   60>GHG3   70>1mx2   80>0ZH1
90>ngE3  100>AbO0  110>iY90  120>o8H0
130>Iw92 140>RXe0  150>wBS1  160>AVe4
170>WKb1 180>MJj6  190>AR16  200>9mQ2
210>QAq0 220>3f20
```



鈴木ファジー伸一の よいこのゼミナール　キセロゲルってなに？

（いつものようにミルがMSXでゲームをやっていると、友達のキクがやってきた）

キク：ねえねえ、ミルちゃん。何やってんの？

ミル：あ、キクちゃん。これはね、『キセロゲル』っていうゲームだよ。

キク：きれいな画面ね。この白い枠は何なの？

ミル：これはビーカーだよ。

キク：この赤や青のボールみたいなものは？

ミル：えっ、これは、ええと……なんだろ？

キク：じゃあ、『キセロゲル』ってどういう意味？

ミル：それは……。

（ちょうどそのとき、せんせいが登場）

せんせい：やあ、ミルちゃん、キクちゃん、何やってるんだい。

ミル：あ、せんせい、いいところに来た。ちょっとこれ何だか教えて。

せんせい：どれどれ（画面をのぞいて）。うん、これはコロイドだね。

ミル・キク：コロイド？

せんせい：そう。この赤や青や緑の●をコロイド粒子というんだ。

ミル：それって、どういうものなの？

■大きさだけで決まってしまうコロイド粒子

せんせい：コロイド粒子の定義は10～1000オングストローム（注：1オングストロームは1000万分の1ミリ）程度の大きさをもつ粒子ということになる。これは、食塩水中のイオンや砂糖水中の砂糖分子なんかよりはずっと大きいんだ。もっとも、いくら大きいといっても肉眼では見えないけどね。

キク：じゃあ、大きさが10～1000オングストロームなら、みんなコロイド粒子になるの？

せんせい：いいところに気がついたね。そうなんだ、コロイド粒子は大きさだけで定義されるものなんだ。だから、その種類も非常に多いんだよ。そして、このコロイド粒子が他の物質中に分散したものをコロイドというんだ。

■ステンドグラスだってコロイド溶液

キク：じゃあ、このコロイドは、液体の中にコロイド粒子が分散しているわけね。

せんせい：こういうのをコロイド溶液というんだ。たとえば、セッケン水やゴムのりなんかもコロイド溶液になるね。

キク：コロイド粒子が、気体や固体に分散したものもあるのかしら？

せんせい：うん、コロイド粒子が気体に分散したものとして、雲や霧、固体に分散したものとして色ガラスやステンドグラスなどがあるね。

ミル：ふ～ん。コロイドについてはわかったけど、キセロゲルってのは何なの？

せんせい：それにはまず、ゾル・ゲルの話からしようか。

ミル・キク：ゾル・ゲル？

■ゼラチンからつくるゼリーだってコロイド溶液

せんせい：２人とも、ゼリーは好きかい？

ミル：好き！

キク：私も！

せんせい：じゃあ、ゼリーはどうやって作るか知ってるかい？

キク：私知ってる！　少しのお湯にゼラチンを溶かして、ジュースを加えて、冷蔵庫で冷やすとできあがり。

せんせい：そうだね。このゼラチンを溶かした液体は、じつはコロイド溶液なんだ。

ミル：じゃあ、ゼリーってコロイドなんだ。

■コロイド溶液の3兄弟、ゾル・ゲル・キセロゲル

せんせい：そういうこと。ゼリーは始めは液体で、冷やすと固まるよね。このように液体の状態のコロイド溶液をゾル、固体の状態のコロイド溶液をゲルというんだ。

キク：固体の溶液って何かおかしくない？

せんせい：ゲルは、分散していたコロイド粒子が結合して不規則な網の目状になったもので、網目の間には溶媒の分子をふくんでいるだよ。

ミル：なんか難しそう。

■こんな身近なものまでコロイド溶液

せんせい：例をあげると、コンニャクや豆腐、肉やくだものなんかがゲルになるね。

ミル：へぇ、そんなものまで。

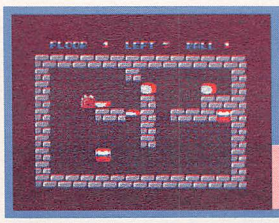
せんせい：そして、ゲルが乾燥して、溶媒をほとんど失った状態をキセロゲルというんだよ。身近な物では、お米やおもちがキセロゲルにあたるね。

ミル：なんだか食べ物のはなしばかりだなあ。

せんせい：いや、他にも例はあるけど、このほうが食いしん坊のミルちゃんにはぴったりだと思ってね。

ミル：それはひどいなあ、せんせい。

せんせい・キク：ハハハハハ。



TAR-BOT2

MSX MSX2/2+ RAM32K BY たかさん

▶遊び方は46ページ

注意 このプログラムでは一部マシン語を使用しています。行10～110と行160～180はとくに注意して打ちこんでください。プログラムを走らせる前に念のためセーブしておいてください。また、行950にある「🅂」と行960にある「🄰」はキーボードから直接打ちこめない文字です。打ちこむときは、KEY1, CHR$(144):KEY2, CHR$(160)を実行し、それぞれF1キーとF2キーで打ちこめます。ただし、この2つの文字は画面では空白に見えるので注意してください。

```
10 '0000000E3F7E7EFEFFFEFEFFFEF7F67B0000
0070FC767A7BFF7B7FFF7FEF6FDE0101010100001
0101000101000100010008080808000088484000848
000800080000000000070F1C1B373F37373F3F
20 '7FFFFF000000F0FCFEE6FBFDFFFBBB7F5FE0
FF040E0F0860632408C04808C040000000010387C
0C0000000000000000000000000000000000E3E7F67
FBFDFFF9F9FFEFF0FF000000707CFEE6DFBFFF
30 '9F9FFFF70FFF0101010101000000000000000
0000000080808080800000000000000000000000
0000000F3F7F67DFBFFFDFDDFEFA07FF000000E0
E038D8ECFCECECFCFCFEFFFF081C3E30000000
40 '0000000000000000002070F01006C6241003
1210030200000003F7F63400000BF9FFCFEC60200
00FDF980D5AFDFBFDF603F016BD5FBFDFB1EFC00
073F7FE781C78300E0FCFE1F1F0F0F83C781E7
50 '7F3F07000F0F1F1FFEFCE0007FD5A0C080C0
5500FCFEFCFEFCFA54000672F8F04202183C7FD5
A0C080C05500FCFEFCFEFCFA5400F088B4BA5D2E
170B0000000000008040A005020100000000D0
60 'E874BA5D2D110F0000000000102050F112D
5DBA74E8D00B172E5DBAB488F0A040800000000
0061819F9FFFFFF1F161819F9FFFFFF1F1616181
919191919161819191919191911161 91A1ABAB
70 'BFBF116161919A9A9A9ABFBFABABA1916161
9A9A9A9A91616111F1FEFEFEFEFEE100F1E1E1E1
E1E1E1004151414141414141A1A3A3A3A3A22111
A1313131312121117171717 1F1F1F1F1F1F1F1
80 'F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F171
717171F1F1F1F1F1F1F1F1F171717171F1F1F1F1F1
F1F1F1717171717 1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F19191
919191F1F1F1717171712100C0110038016001
90 'CD5C002100C111080301A800CD5C00210020
3EF1010018CD560021A8C11108230 1A800CD5C00
060A2150C20E00C5118021010800CD5C00C105B0
280FC5EB7DD6086FE521080019EBE118E6B120
100 '0C0C061AC52158C21108221 8D7218001015
801CD4A00570FB2E6F05F7A0F0FB3CD4D000B237
8B120EA2100001100080100 10CD4A00EBCD4D
110 '00EB23130B78B120F12100201100280100 1
0CD4A00EBCD4D00EB23130B78B120F1CD7E00C9¥
120 CLEAR300,&HBFCD:COLOR,1,1:SCREEN1,2:
WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:DEFFNV(A)=VPEEK
(6210+X*2+Y*64+A):E$=CHR$(27):DIMA(117):
ONKEYGOSUB750:ONINTERVAL=25GOSUB720
130 FORI=0TO9:K$(I)="":FORJ=0TO1:K$(I)=K
$(I)+MID$("kkkkijjilmmlabcdefghef  kkgh
   nopqrstu",I*4+J*2+1,2)+CHR$(31)+STRIN
G$(2,29):NEXTJ,I
140 FORI=1TO8:A(ASC(MID$("kilae nr",I,1)
))=I:NEXT:FORI=1TO10:READF$(I),XY(I),BO(
I),W1(I),W2(I),P$(I):NEXT
150 FORI=2TO10:PS$(I)="":FORJ=1TOLEN(P$(
I)):PS$(I)=PS$(I)+CHR$(ASC(MID$(P$(I),J,
1))-1):NEXTJ,I:READM$
160  A$="2A76F61100C02BD51107 0019D10E002
37EFE5CC8B728F0D630FE113802D6074779B7280
AF10707070 7B0121318DF78F50C18DC"
170 FORI=0TO50:POKE&HBFCD+I,VAL("&H"+MID
$(A$,I*2+1,2)):NEXT
180 DEFUSR=&HBFCD:A=USR(0):DEFUSR1=&HC25
F:A=USR1(0):DEFUSR2=342
190 A$="kckkckckckckkkkcckkkckkkckkckkck
ckcckkkkkckckckckkckkakkaaakakakaakaakka
kakkckkakkakakakakkkkakakakakkakaaakkakk
aakkkkkaakkkakkaaa":FORI=0TO4
200 PRINTE$"Y  "E$"L"E$"Y$#"MID$(A$,I*26
+1,26):NEXT:PRINTE$"Y*.NO.2"E$"Y,(PROGRA
MED BYたかさん"E$"Y1.START"E$"Y3.PASSWORD":X
=5:Y=7:SOUND1,0:GOSUB810:GOSUB820
210 FORZ=0TO6STEP2:FORJ=0TO2:S=STICK(0):
IFSTHENY=Y+(S=1ANDY>7)-(S=5ANDY<8)
220 GOSUB510:IFSTRIG(0)=0THENNEXTJ,Z:GOT
O210ELSECLS:GOSUB530:IFY=7THEN260
230 PRINTE$"Y,&PASSWORD:"SPC(16):B$="":F
ORI=1TO16:A=USR2(0)
240 A$=INKEY$:IFSTRIG(0)THEN250ELSEIFA$=
""THENLOCATE14+I,12:PRINT"_":GOTO240ELSE
LOCATE14+I,12:PRINTA$:B$=B$+A$:NEXT
250 FORI=2TO10:IFB$<>PS$(I)THENNEXT:GOTO
230ELSEFL=I:CLS:LE=5:GOTO270
260 FL=1:LE=5
270 X=XY(FL)MOD14:Y=XY(FL)¥14:X(0)=W1(FL
)MOD14:Y(0)=W1(FL)¥14:X(1)=W2(FL)MOD14:Y
(1)=W2(FL)¥14:BO=BO(FL):Z=4:GOSUB540
280 MF=0:MU=0:J=0:FORI=1TOLEN(F$(FL)):B$
=A$:A$=MID$(F$(FL),I,1):A=ASC(A$):IFA<64
THENLOCATE(JMOD14)*2+2,(J¥14)*2+2:PRINTK
$(VAL("&H"+A$)):J=J+1:NEXTELSEA=A-64:FOR
K=JTOJ+A:LOCATE(JMOD14)*2+2,(J¥14)*2+2:P
RINTK$(VAL("&H"+B$)):J=J+1:NEXT:NEXT
290 GOSUB540:GOSUB510:KEY(1)ON:SOUND7,56
:SOUND12,19:PLAY"S0M5000L1605ER32GFR32EG
R32GB","V15L1605CR32FGR32CF":GOSUB860
300 '---------MAIN---------------------
310 INTERVALON:S=STICK(0):D=PEEK(&HFBEB)
AND1:IFSMOD2=0THEN310ELSEP=(S=7)-(S=3):Q
=(S=1)-(S=5):Z=(S¥2)*2:GOSUB830
320 QX=X:QY=Y:X=X+P:Y=Y+Q:GOSUB410
330 ONA(FNV(0))GOTO340,350,370,360,350,3
80,390,400
340 IFFNV(32)=107THENGOSUB420:GOTO310ELS
EB=1:C=6:GOSUB430:GOTO310
350 GOSUB460:GOTO310
360 B=0:C=3:GOSUB430:GOTO310
```

```
370 GOSUB420:F=1:GOTO310
380 X=X(-(X=X(0))):Y=Y(-(Y=Y(0))):GOSUB4
20:GOSUB810:GOTO310
390 B=0:C=8:GOSUB430:GOTO310
400 B=0:C=9:GOSUB430:GOTO310
410 X=X-(X=-1)*14+(X=14)*14:Y=Y-(Y=-1)*1
0+(Y=10)*10:RETURN
420 IFF=1THENF=0:LOCATEQX*2+2,QY*2+2:PRI
NTK$(1):GOSUB510:GOSUB840:RETURNELSEGOSU
B510:RETURN
430 IFDTHENX=QX:Y=QY:RETURNELSEQM=X:QN=Y
:X=X+P:Y=Y+Q:GOSUB410
440 ONA(FNV(0))GOTO450,460,460,460,470,4
80,490,500
450 IFFNV(32)=107THENGOSUB520:GOTO430
460 X=QX:Y=QY:GOSUB850:RETURN
470 IFFNV(32)=103THEN460ELSEIFC=6THENGOS
UB800:B=1:C=4:GOSUB520:GOTO550ELSE460
480 X=X(-(X=X(0))):Y=Y(-(Y=Y(0))):X=X+P:
Y=Y+Q:GOSUB410:GOSUB810:GOTO440
490 IFX=QMANDY=QNTHENGOSUB520:GOTO430ELS
EGOSUB820:P=(Z=0)-(Z=4):Q=(Z=6)-(Z=2):X=
X+P:Y=Y+Q:GOSUB410:Z=-(Z=0)*6-(Z=2)*4-(Z
=4)*2:GOTO440
500 IFX=QMANDY=QNTHENGOSUB520:GOTO430ELS
EGOSUB820:P=(Z=4)-(Z=0):Q=(Z=2)-(Z=6):X=
X+P:Y=Y+Q:GOSUB410:Z=-(Z=0)*2-(Z=4)*6-(Z
=6)*4:GOTO440
510 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(X*16+16,Y*16+1
4),13+I*2,Z+I:NEXT:RETURN
520 LOCATEX*2+2,Y*2+2:PRINTK$(C):LOCATEQ
M*2+2,QN*2+2:PRINTK$(B):RETURN
530 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RE
TURN
540 LOCATE4,0:PRINTUSING"FLOOR ##  LEFT
#  BALL #";FL;LE;BO:RETURN
550 INTERVALOFF:BO=BO-1:GOSUB540:IFBO>0T
HEN460ELSEKEY(1)OFF:PRINTE$"Y5)FLOOR"FL"
CLEAR!!":FL=FL+1:IFFL<11THENPRINTE$"Y6%P
ASS WORD:"PS$(FL)
560 PLAY"T130V15O5L16CDEG4R32G","T130V13
O5L16FGAB8O6C8R32O5B","T130V13O5L16R16CD
EG4R32G":FORI=0TO1:I=-(PLAY(0)=0ANDSTRIG
(0)):NEXT:CLS:GOSUB530:IFFL>10THEN570ELS
ELE=5:RETURN270
570 PRINTE$"Y-+ALL CLEAR!!"
580 PLAY"S0M8000O5L16CV13C8S0ES0GV13G8GS
0AV13A8AS0B8A8GV13G8GS0AV13A8AS0BV13B4R8
S0O6CV13C4C8S0DV13D4D8S0EV13E1","S0M8000
O5L16EV13E8S0GS0BV13B8BS0O6CV13C8CS0D8C8
O5BV13B8BS0O6CV13C8CS0DV13D4R8S0O6EV13E4
E8S0FV13F4F8S0GV13G1":GOSUB860
590 A=10:GOSUB670:FORI=0TO12:PRINTE$"Y8
":NEXT:PRINTE$"Y1 "STRING$(96,"k");STRIN
G$(32,"j");:X=0:Y=8:Z=2:RESTORE950:A=5:G
OSUB670:FORK=0TO2:X=X+1:GOSUB510:GOSUB83
0:FORL=0TO50:NEXTL,K:Z=4:GOSUB510
600 F=2:GOSUB680:A=25:GOSUB670:SOUND6,25
5:SOUND7,1:SOUND8,16:SOUND12,200:SOUND13
,0:GOSUB860:A=25:GOSUB670:SOUND7,56
610 MF=1:F=3:GOSUB680:A=15:GOSUB670:F=2:
GOSUB680:A=15:GOSUB670:F=3:GOSUB680
620 FORL=1TO3STEP2:PRINTE$"Y4 "SPC(L):A=
5:GOSUB670:GOSUB850:NEXT:Z=6:GOSUB510:F=
2:GOSUB680:Z=2:GOSUB510:SOUND8,0:MF=0
630 C=2:FORJ=0TO4:FORL=0TO1:X=X+1:GOSUB5
10:GOSUB830:NEXT:C=C-(J>0)*3+J:PRINTE$"Y
4#"SPC(3+C):NEXT:F=2:GOSUB680:GOSUB530
640 FORI=0TO255STEP2:SOUND0,I:SOUND7,56:
SOUND8,16:SOUND12,100:SOUND13,0:NEXT:GOS
UB860:PLAY"V15L1604CF":A=10:GOSUB670:SOU
ND1,0:F=3:GOSUB680:A=20:GOSUB670:CLS
650 F=3:GOSUB680:A=15:GOSUB670:SOUND7,42
:SOUND6,120:PLAY"V15L1605R16R16R8DR64DR1
6EE-CR8DR8E","S0M1000L16CCM5000C8R16R64R
16R16R16R16CR8CR8C8M1000CC":GOSUB860
660 A=15:GOSUB670:CLS:RETURN260
670 FORK=0TOA*100:NEXT:RETURN
680 B=0:IFF=2THENA$="サウルス「"ELSEA$="かみさま「
690 PRINTE$"Y% "SPC(180);E$"Y%!"A$
700 READB$:FORJ=1TOLEN(B$):C$=CHR$(ASC(M
ID$(B$,J,1))+1):IFC$="A"THENB=B+1:GOTO70
0ELSELOCATEJ+5,5+B:PRINTC$;:IFMF=1THENS=
(S=0)ELSES=30
710 C=30+S:PLAY"V12L1606N=C;":GOSUB860:N
EXT:RETURN
720 SOUND7,56:SOUND8,0:MU=MU+1:IFMU=53TH
ENMU=1
730 A$=MID$(M$,MU,1):PLAY"","","V13L1604
":PLAY"","",A$:RETURN
740 '--------MISS--------------
750 KEY(1)OFF:INTERVALOFF:LE=LE-1:IFLE=0
THEN770ELSECLS:FORI=0TO1000:NEXT:A=Y*16+
14:B=-10
760 B=B+1:A=A+B:IFA>191THENSOUND8,0:GOSU
B530:PRINTE$"Y--MISS!":PLAY"V15L8FR8O5B4
L32ABABAL8FDCR8D2":RETURN270ELSEFORI=0TO
1:PUTSPRITEI,(X*16+16,A),5+I*10,Z+I:NEXT
:SOUND0,50+A:SOUND7,56:SOUND8,15:GOTO760
770 CLS:GOSUB530:FORI=1TO8:SOUND6,2-(I>4
)*253:SOUND7,1:SOUND8,16:SOUND12,100:SOU
ND13,0:LOCATE10+I,11:PRINTMID$("GAMEOVER
",I,1);:FORJ=0TO1000+(I<5)*500:NEXTJ,I
780 SOUND7,56:SOUND8,0:PLAY"V15L804E4FGD
4CC16R8D2D205","V14L803D4DDDGFE16EDCO3BO
4CO3B16A16B4B":GOSUB860
790 FORI=0TO1000:IFSTRIG(0)THENCLS:LE=5:
RETURN270ELSEPRINTE$"Y-","1000-I:NEXT:CLS
:RETURN190
800 FORI=0TO255STEP20:SOUND0,255-I:SOUND
7,56:SOUND8,15:NEXT:SOUND8,0:RETURN
810 FORI=0TO15STEP3:FORJ=0TOI:SOUND0,255
-I*J:SOUND7,56:SOUND8,15:NEXTJ,I:SOUND8,
0:RETURN
820 FORI=0TO40STEP2:SOUND6,I:SOUND7,1:SO
UND8,16:SOUND12,10:SOUND13,0:NEXT:RETURN
830 FORI=100TO0STEP-50:SOUND7,56:SOUND0,
I:SOUND8,16:SOUND12,2:SOUND13,0:NEXT:RET
URN
840 FORI=255TO0STEP-50:SOUND6,I:SOUND7,1
:SOUND8,16:SOUND12,2:SOUND13,0:NEXT:RETU
RN
850 FORI=0TO100STEP15:A=I*(I>50)+(I<51)*
I:SOUND1,104+I:SOUND7,56:SOUND8,16:SOUND
12,20:SOUND13,0:NEXT:GOSUB860:SOUND1,0:S
OUND8,0:RETURN
860 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:RETURN
870 '-------FLOOR DATA---------
880 DATA1M0C10D110D50A50110A60E1A0A11500
60A110J110D60C110A30B30A110J1M,63,3,,,,1
00A110A1C0E5001B03050B601B0A60C51B006050
C1C00B6301E0D1H001R,63,4,,,OBOOP,50C1F0C
310K109090E101050C1L0C1010G30A106080G10F
60B10G90A1E,30,2,,,PINZHPE
```

次ページへ続く

```
890 DATA 1101100110C10101010B10110A10011
0A10G510151B0901A060A30A930C300110101011
801001001A01010100101009080A6001010B10A1
00,46,2,,,MFUJTHPHP,3M0J330C10C6330B8990
C330B8890C330B8980C330B50010B330B1A0C330
J3M,64,1,,,LPOCBOOZBB
900 DATA 13131313131313313 0A10C1A0A9360D
3301050D3011051F00330G600110D60C33501122
80C110010G331313131313131,76,3,,,PHFOLJ
910 DATA 40K40D604B040A80B427404046 0B742
24040F4224040A308004224040905090042240 40
F4204040B40A4508040F4C,19,2,50,39,BOQBO
920 DATA 1M50C60A25110A1001010A115060700
10880110A60A10080110C1700100110C20D11005
011600100110J11L,75,4,77,47,UBLPZBLJ
930 DATA 1M50I11081010A60A110B9030060011
050H110B10103006110B90A50A10A6050F10J1M,
105,4,,,NBEBNBEB,1C0A1D0B1090B70100511 06
0A10050010B500600100107001 10B51010020A10
30010601102 60B910800110050B10990D6001189
001A30B1,62,5,60,25,MBTUGMPPSEBBB
940 DATA "CCEEGGEECCEEGGAFAAFDCEDFCCC DD
DDFFGGFFEEDCDECCCCCCC "
950 DATA たっょんちほわぬうときん°ょ°ける°ンくおゆ⓪,おわ°わしかン
つ回きはンおンつンりすン、、、「,と」とききききんなぁぁぁ      ⓪,け」けねろ°
さおンちきょ°クンッミ●⓪,ひンさンゅきさえょつ⓪,やりこききをわ   ⓪,ほ°の
さンむおよクンッミ●ておすつもり⓪
960 DATA いはゅはゅはゅ、、、「,ろおょ°せン」つむうのん00むわあさン
ゅい●⓪,ぬ°かンるつンちきるときつ⓪,けンほおせいてさつりわ°ンと    「,へ」
へこンく     「,えたつ°ほりおッ 「,ろききき      「,ひょひょひょひⒶけるお
ンへわてね「,♠つ♠ん♠に♠ん♠か♠「
```

変数の意味

マップ座標

QM、QN……移動中の物体を消す位置

W1(n)、W2(n)……フロアnのワープゾーンの座標(座標合成値:Y座標を14倍したものにX座標を足したもの)

X、Y……サウルスまたは押された物体の座標

X(n)、Y(n)……プレイ中のフロアのワープゾーン座標

XY(n)……フロアnのサウルスの初期座表(座標合成値)

その他の変数

A……BGM演奏用/汎用

A$、B$、C$……汎用

A(n)……キャラクタコードnに対応する画面構成キャラクタの番号

B……物体が移動したとき、その場所に表示する画面構成キャラクタの番号(床または壁)

BO……未完卵の数

BO(n)……フロアnでの未完卵の数

C……移動中の物体の番号

D……SHIFTキーが押されているかのフラグ(1=押されている、0=押されていない)

E$……エスケープシーケンス用:CHR$(27)が入る

F……緑の壁のフラグ(緑の壁に入ると1、出ると0)/エンディングでも使用

F$(n)……フロアnの画面構成データ

FL……フロア番号

FNV(n)……画面上のテキスト座標(X,Y)にアドレスnを加えた位置にある文字のキャラクタコード検出用ユーザー定義関数

I、J、K、L……ループ用

K$……画面構成キャラクタ表示用

LE……サウルスの残り数

M$……BGM用MMLデータ

MF……エンディング時の効果音用

MU……BGM演奏用

P、Q……サウルスまたは押された物体の移動方向

P$(n)……フロアnのパスワード(変換前のもの)

PS$(n)……フロアnのパスワード(変換後のもの)

QX、QY……サウルスの座標保存用

S……スティック入力用

Z……サウルスまたは押された物体の移動方向(0:上、2:右、4:下、6:左)

プログラム解説

10~110 REM文形式のマシン語データ⇨データの内訳はスプライトパターンデータ、キャラクタパターンデータ、キャラクタの色データ(&HC000~&HC25Fに格納される)、マシン語プログラム(&HC25F~&HD311に格納され、上記のでーたをVRAMに転送し、多色刷りの設定をおこなう=USR1)

120~180 初期設定

- 120 画面初期化
- 130 画面構成キャラ表示用配列の作成
- 140 フロアデータ読みこみ
- 150 パスワード変換
- 160~180 REM文形式のマシン語データを展開するマシン語の書きこみと実行⇨展開用マシン語(USR0)は&HBFCD~&HBFFFに格納され、REM文マシン語データをメモリに展開する

190~260 ゲーム初期化

- 190~220 タイトルの表示とメニュー選択処理
- 230~260 パスワード入力

270~290 フロア初期化

- 270 変数初期化
- 280 フロアデータの展開とゲーム画面の表示
- 290 パラメータ表示/サウルス表示/ファンクションキー入力時の割りこみ許可/効果音

300~400 ゲームメイン

- 300~320 スティック入力受け付け/サウルス移動
- 330 サウルスの移動先の状態により各処理(行340~400)へ分岐
- 340 下卵または床のとき
- 350 上卵、卵、壁のとき
- 360 ブロックのとき
- 370 緑の壁のとき
- 380 ワープゾーンのとき
- 390 反射板A
- 400 反射板B

410 画面の上下左右をつなぐための座標調整サブ

420 サウルスが緑の壁をすりぬけたかの判定と処理

430~500 物体の移動サブ

- 430 SHIFTキー入力判定/物体の移動
- 440 移動先の状態により各処理(450~500)に分岐
- 450 床のとき
- 460 壁、緑の壁、下卵、ブロックのとき
- 470 上卵、卵のとき
- 480 ワープゾーンのとき
- 490 反射板A
- 500 反射板B

510~540 サブルーチン群

- 510 サウルス表示サブ
- 520 物体移動時の表示・消去サブ
- 530 サウルス消去サブ
- 540 パラメータ表示サブ

550~560 卵が完成したときの処理

570~710 エンディング

- 570~660 エンディングのメイン処理
- 670 時間待ちサブ
- 680~710 メッセージ表示サブ

720~730 BGMサブ(一定間隔ごとの割りこみ処理)

740~760 ギブアップ処理(ファンクションキー入力時の割りこみ処理)

770~790 ゲームオーバー

800~860 効果音サブ

- 800~860 効果音サブルーチン群
- 860 効果音の演奏終了待ちサブ

870~960 データ

- 870~930 フロアデータ(行

140で読みこみ)
940　BGMデータ(行150で読みこみ)
950～960　エンディングメッセージデータ(行700で読みこみ)

マシン語解説

●USR0
&HBFCD～&HBFFF
行10～110のREM文形式のマシン語データをメモリに展開
●USR1
&HC000～&HC0FF
スプライトパターンデータ
&HC100～&HC1A7
キャラクタパターンデータ
&HC1A8～&HC25F
キャラクタの色データ
&HC25F～&HC26A
スプライトパターン定義
&HC26B～&HC276
キャラクタパターン定義
&HC277～&HC2C1
キャラクタの色設定
&HC2C2～&HC2DD
太文字処理
&HC2DE～&HD311
多色刷り設定

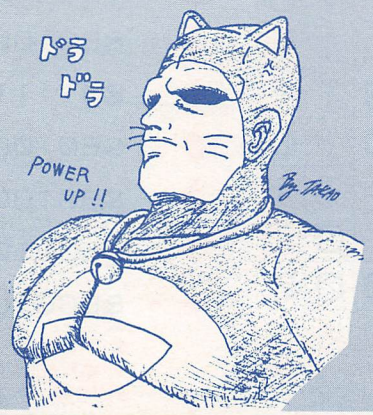
補足

行120で設定している配列Aは、118個のうち8個しか使われていないので、とても無駄な使われ方をしているが、
DEF　FNA(X)＝INSTR("ｋｉａｅ　ｎｒ",CHR$(X))
とすれば、わざわざ配列Aを使わなくてもすむようになる。
　しかし、それよりもマップをあらわす2次元配列(仮想VRAM)を用意し、その配列を使って管理していくほうがいい。
　そうすれば、画面を構成しているキャラクタの判別に、3通りものマップキャラコードを使う必要がなくなるので、ぜひ覚えておいてほしい。
　また、行230などにある、
X＝X+P：Y＝Y+Q
は、
X＝(X+P+14)MOD14：Y＝(Y+Q+10)MOD10
とすれば、行410にある、XとYの長い計算式を使わなくてすみ、すっきりするだろう。
　行490のZへの代入文のように、変数を2つの値で切り換える場合には、
Z＝6－Z
とすれば、とてもかんたんになるので、覚えておいてほしい。

プログラマからひとこと

卒業式を待つだけ

【たかさん】高校生の最後の思い出として、どうしても載せてほしかったので、とてもうれしいです。やっぱりいちばん自信があるのはグラフィックで、けっこう気に入っています。今、いちばん作りたいと思っているRPGを作っていて、なかなかスムーズにはかどっています。この3月号が売られるころには、もう3年生は学校が終わって、卒業式を待つだけになっているから。最後に、雄ちゃん、河内くん、村山くん(ヤングナイン)、ムーくん、増本くん、佐志くん、その他たくさん思い出ほんとうに、ほんとうにありがとう、ありがとう。ありがとう!!!



プログラム解認用データ

使い方は50ページ

```
 10>TI53   20>TPH3   30>LYH3   40>YJL3
 50>TuA3   60>RmC3   70>kYB3   80>OWA3
 90>DOA3  100>m7h1  110>stm0  120>k2I2
130>okj2  140>8k51  150>jvE1  160>7FV1
170>aGL0  180>ehJ0  190>Zmm4  200>XqY2
210>pIh0  220>SSJ0  230>1eL0  240>Dpt0
250>GVO0  260>UC10  270>D7p1  280>oXa7
290>8k51  300>NR90  310>lNa1  320>IsA0
330>d0B0  340>GsG0  350>ae00  360>cp20
370>Jc10  380>tAJ0  390>Dq20  400>Kq20
410>WYY0  420>VwV0  430>3QS0  440>xvG0
450>LP40  460>GE30  470>jKP0  480>4pd0
490>3ke2  500>tqe2  510>nWO0  520>s5O0
530>Fd50  540>gWH0  550>wTt1  560>eRR3
570>Pw20  580>Lex6  590>6aL3  600>Ktk0
610>5kT0  620>oW41  630>mGH1  640>f5a1
650>FJL2  660>RI20  670>ih20  680>BCI0
690>J640  700>p832  710>U5A0  720>0PD0
730>poG0  740>n960  750>KZs0  760>Dbf3
770>YHD2  780>Ml01  790>gOW0  800>FNH0
810>6VT0  820>fWG0  830>4AJ0  840>1ZI0
850>nP81  860>Tf40  870>Ng60  880>wEE6
890>cww5  900>6YY1  910>JhY1  920>kVV1
930>oPS6  940>xmS0  950>bJb6  960>gJg6
```

超初心者 スーパー Super ビギナーズ Beginners' 講座 第4回

前回予告したとおり、今回の講座はスプライトパターンの作り方を教えるぞ。パターンの作り方さえ覚えてしまえば、MSXがいっそう楽しくなるはずだ。

スプライトパターンの作り方

ファンダムに掲載されているゲームなんかのプログラムを打ちこんでいるとき、よく目にするのが「SPRITE$」とか「PUTSPRITE」という命令だろう。

この命令についてマニュアルを読んでみると、「スプライト」という言葉が出てくる。

スプライトとは、画面に表示されている文字なんかに影響されずに、画面のなかを飛びまわることのできる特殊なものだ。

こいつはだれにでもかんたんに使うことができて、しかもこいつを使うと、けっこうかんたんにゲームが作れたりする。

シューティングゲームを作りたいなあ、とか思ったら、スプライトの出番だ。

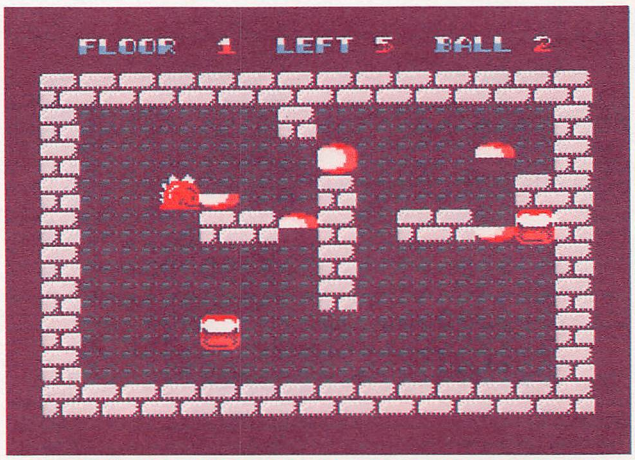
せまりくる敵機やカッコイイ自機、ミサイルなんかもみんなスプライトで作れるのだ。

RPGでもパズルでも、動くものならスプライトを使うととても便利なんだ。

■パターンデータを作る

1枚のスプライトは8×8の点で構成されている。

だから、スプライトにしたいもの、例えば飛行機なんかを8×8のマス目に書いてみよう。



↑64ページに掲載されている「TAR-BOT2」のゲーム画面。主人公のキャラクタは、スプライトで表示されているから、自由に動きまわることができるのだ

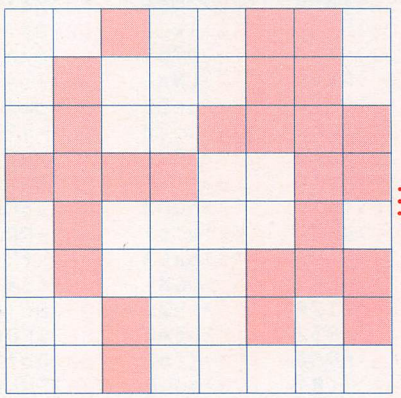
じつはこれさえできればあとはかんたんで、点にしたところに「1」、点のないところに「0」と置き換える。

つぎに横1列ずつ取り出してあたまに「&B」をくっつける。

これでスプライトパターンデータのできあがり。

■パターンデータの作り方

パターンの元図を作る



方眼紙などの紙か、ふつうの紙に8×8のマス目を書いたものを用意し、その中を塗りつぶしてキャラクタをデザインしていく。8×8のマス目を有効に使おう。

元図に1と0の数字をふる

0	0	1	0	0	1	1	0
0	1	0	0	0	1	1	0
0	1	0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1
0	1	0	0	0	0	1	0
0	1	0	0	0	1	1	1
0	0	1	0	0	1	0	1
0	0	1	0	0	0	0	0

塗りつぶしたマスには「1」を書きこみ、空白のままのマスには「0」を書きこんでいく。別の紙におなじ並びで数字だけを書いておいてもいい。

データに変える

&B00100110
&B01000110
&B01001111
&B11110011
&B01000010
&B01000111
&B00100101
&B00100000

横1列ごとに数字を並べていき、そのあたまに「&B」という文字を付ければ、データのできあがり。

スプライトパターンを定義する

作ったスプライトパターンデータを、MSXに登録しよう。

どうやって登録するのか？

ここで、「SPRITE$」というものが登場するのだ。

まず、下の写真のように「PRINT」と打ちこんだあと、続けてスプライトパターンデータを打ちこみ、実行しよう。

すぐ下に数字が表示される。

こうして8つとも数字にして、順番にメモしておこう。

全部数字にできたら、SPRITE$(0)=CHR$(1列目のデータ)+CHR$(2列目のデータ)+……CHR$(8列目のデータ)というふうに、「SPRITE$(0)=」のあとに、メモした数字を「CHR$(」と「)」の間に入れ、上の列のデータから、順番に足し算の形にして打ちこんでいくのだ。

全部打ちこんだらリターンキーを押して登録完了。

ところでファンダムに掲載されたプログラムでは、下のリストのようなスプライトパターン定義をしていることがある。PRINT CHR$(38)を実行すると「&」と表示されるように、「&」も「CHR$(38)」も同じ文字なので、プログラムを短くするために、あらかじめ文字に変えたものを登録しているのだ。

キーボードにふれてみよう①☞

```
SPRITE$(0)="&FO¢BG% "
```

```
PRINT &B00100110
 38
Ok
```

スプライトを表示してみよう

さあ、それではスプライトを画面に表示してみよう。

スプライトを表示させるには、「PUTSPRITE」という命令を使うのだ。

ただし、下の写真やリストにあるように、「PUTSPRITE」のあとに、いくつか数字を付ける必要がある。

どこにスプライトを表示するかを指示するのが、かっこのなかの座標だ。

かっこの次の数字でスプライトの色、その次の数字がスプライトの形を指定している。

SCREEN1であることを確認してから、「キーボードにふれてみよう」の①と②を実行してみよう。左ページにあるスプライトが画面に表示されるぞ。

キーボードにふれてみよう②☞

```
PUTSPRITE 0,(100,100),8,0
```

```
SPRITE$(0)=CHR$(38)+CHR$(70)+
CHR$(79)+CHR$(243)+CHR$(66)+C
HR$(71)+CHR$(37)+CHR$(32)
Ok
PUTSPRITE 0,(100,100),8,0
Ok
color auto goto list run
```

↑左のページの下で作った8×8ドットのスプライトを、SPRITE$とCHR$を使って定義し、PUTSPRITE命令で表示しているところ。赤く表示されたのがスプライトだ

16×16ドットのスプライトの作り方

スプライトは8×8の点でできていると教えたが、じつはSCREEN命令によって大きさを変えることができるのだ。

SCREEN1，2

と実行すると、16×16の点でできたスプライトも作れるのだ。

■16×16ドットのスプライトパターンデータの作り方

16×16のスプライトを作る方法は、8×8のスプライトとほとんど変わらない。

元になる絵を16×16のマス目に書き、点のあるなしによって1と0を振っていく。

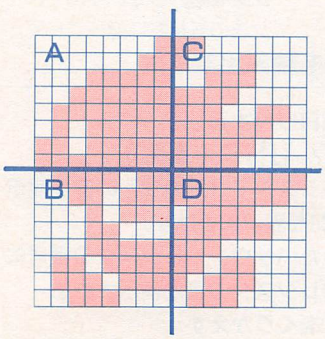
次がちょっと違うのだが、左下の図のように、8×8の大きさに4分割してしまう。

そして、それぞれ8×8のスプライトを作る要領で、数字にしていくのだ。

さて、問題はスプライトパターン定義の部分にある。

スプライトパターン定義を、数字にしたデータをCHR$関数の中に入れて、SPRITE$のあとに並べておこなうのには、変わりはないのだが、4つに分けたスプライトパターンデータを、左上、左下、右上、右下の順に並べ、32個の数字をすべて並べて定義しなければいけない。

詳しいやり方は左下に書いてあるので、よく読んでおいてほしい。



■データはABCDの順にならべて定義する

左図でいうとデータをABCDの順に並べて定義するのだが、ほとんどの場合、SPRITE$(0)=CHR$(1)+……と続けて打ちこんでいっても長すぎてうまくいかない。右の写真のようにプログラムを組んで定義するのが確実だ。文字変数に1文字ずつ足していき、その文字変数で定義するのだ。DATA文にパターンデータを順番どおりに並べるだけだから、かなり楽になる。

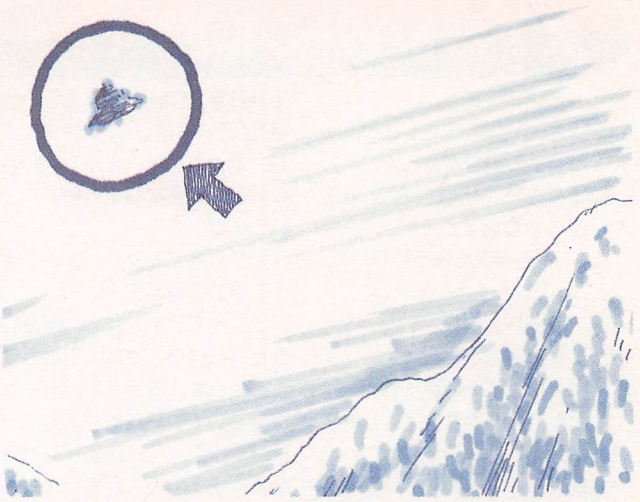
```
Ok
list
10 SCREEN1,2:A$="":FORI=1TO32
:READ A:A$=A$+CHR$(A):NEXT:SP
RITE$(0)=A$
20 DATA 1,3,31,63,127,95,223,
255,123,55,23,24,31,111,119,5
6,19,26,56,240,230,252,248,1
240,255,254,120,252,224,216,1
84,112
30 PUTSPRITE 0,(100,100),8,0
40 END
Ok
color auto goto list run
```

↑16×16ドットのスプライトはプログラムを組まないとうまく定義できない。写真のプログラムを打ちこんで、行20のデータのところに、32個の数字を打ちこめば定義できる

Ø から わかる

マシン語の気持ち

第Ø回：マシン語はUFOである



妙なタイトルだが、マシン語入門記事のつもりである。そのうえ、もくじに新連載と書いてあるくらいだから連載だ。

♨

マシン語入門記事というと、2進数や16進数、ニーモニックとかコンピュータの基本的な原理や構造といったよくわからない話を大量につぎこんでから、では1＋1を計算するプログラムを組んでみましょう的な、多国籍軍60万人を総動員して近所のいじめっ子をしかりにいくようなものばかりで、読者の多くはマシン語の核心にたどりつくまえに16進数の森で行方不明になってしまっていた。

じつは、わたし自身、生半可（なまはんか）な気持ちでその手の記事を読みはじめ、森のなかで方向を失った経験がある。

スタートラインになんとかもどったものの、わたしの心の一部はまだアセンブリ言語の樹海に取り残されたままだ。

これを救出したい。それがこの記事の出発点だった。

♨

しかし、ひらがなもろくに読めない2歳の幼児のために記事を作るつもりは毛頭ない。これはケアタマないではなくて、モウトウないと読む。

BASICがあるていどわかっているのに、マシン語となるととつぜん暗闇にはいりこんだようになる、そういう人をわたしは中心的な読者と考えてこの記事を作っていくつもりだ。

入門記事の担当者でありながら、こういうのもなんだが、わたし自身が、じつはまだマシン語のことをよく知らない。知らないからこそ、知らない人たちの「マシン語がわからない」気持ちがよくわかる。

マシン語がむずかしい感じがするのは、マシン語のイメージがきわめて混乱しているからだと思う。ある人は、マシン語をなでて、ヒモのようだというし、ある人は、壁のようだというし、ある人は、柱のようだという。

考えてみると、マシン語は、そのマシン（わたしたちの場合はMSX）でできることならすべてできる言語なのだ。なぜなら、マシン語とはそのマシンを動かしている母国語だから。あまりにもたくさんの側面がありすぎて、人によって抱くイメージがちがってしまうのも当然だろう。マシン語はすばやく現れ、すばやく消え、UFOのようにわたしたちの心に不確かな印象だけを残している。

♨

わたしたちはBASICという、なじみやすい言語を持っているのだから、とりあえず、マシン語を「BASICでできないことをする言語」と規定しよう。もしBASICですべてできるのなら、べつにマシン語は必要ないわけだから。

BASICにできないことは、大きく2つに分けられる。

①BASIC以上の実行速度

②BASICに用意されていない機能

①は、いわゆる「高速化」で、この高速化はできることが多すぎて、入門者にふさわしいテーマではない。やはり、入門者は、②からはじめるべきだろう。

それにこのテーマは目に見えて楽しい。いまのところ、わたしのマシン語使用目的は「BIOSを使うために必要なパラメータをセットする」である。

BIOSとはなにかは、このあと説明するとして、この記事はとうぶんこのテーマにそってやっていきたい。

♨

BIOS（Basic Input Output System：基本入出力システム）とは、すべてのMSX本体のROMに内蔵された、きわめて重要なソフトの1つで、その名のとおりMSXの入出力をコントロールするマシン語サブルーチンの集合である。

BIOSはたくさんの細かい機能に分かれていて、そのうちのほとんどは、BASICでもなじみのある機能だが、たとえば「サウンドレジスタの値を読み出す」というような、BASICにはない機能も多い。

たとえば、このサウンドレジスタの値を読み出すBIOSを使うには、CPUのAレジスタにサウンドレジスタの番号を入れなくてはいけない。

その算段をしているのが、リスト1の行20、MID$関数中にある「21F8F7～」というマシン語なのだ。もちろん、これは16進数で、数値に変換されたうえで&HDØØØ以降に書きこまれ、メモリ上の実質的なマシン語プログラムとなり、USR関数で呼ばれて仕事をする仕組みになっている。

下の使い方を見て、このマシン語の機能を試してみよう。

次回からは、具体的にBIOSの使い方と、そのためのマシン語を紹介していく形で、マシン語の気持ちに迫っていく。

■サウンドレジスタの値を読み出すには

①リスト1（71ページ）をRUNする

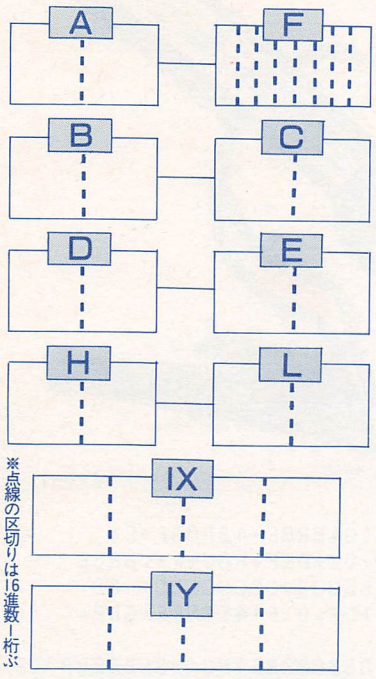
②A%=7:PRINT USR(A%)
を実行するとサウンドレジスタ7（ミキサ）の値が表示される（初期状態なら184を表示するはず）

③②の「7」を、読み出したいサウンドレジスタの番号に変えて実行すると、そのレジスタの値が表示される

④音を出したりしながら③をくりかえす

CPU

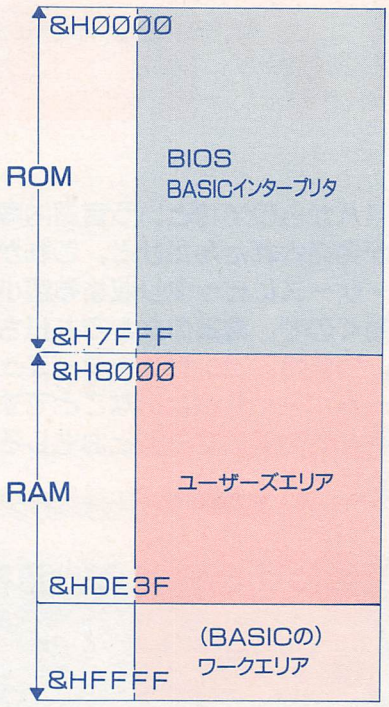
おもなレジスタ



レジスタとはCPU内部にある、小さな記憶部品のこと。A、B、C、D、E、F、H、Lのレジスタは8ビット、IX、IYは16ビット。ほかにもいくつかあるが、ここでは省略。線で結ばれた2つのレジスタはHLなどのようにペアになって16ビットレジスタとして使われることもある。またFレジスタは1ビットごとに特別な意味を持っている。

メモリ

標準的なメモリの構成



MSX2でディスクを使っている場合、マシン語を&HDE5F以降に書きこまないように注意。機種によっては、正常に動かなくなる場合もある。また、メモリ空間は64Kだが、そのうちの半分はつねにROMがしめているのでRAMは32Kぶんしか使えない。RAM64Kの機種の残り32Kは、その裏で待機しているのだ。

■リスト1　サウンドレジスタの値を読み出すUSR関数のためのマシン語を書きこむ

```
10 CLEAR 200,&HD000:DEFUSR=&HD000
20 FOR I=0 TO 8:POKE &HD000+I,VAL("&H"+M
ID$("21F8F77ECD960077C9",I*2+1,2)):NEXT
```

■リスト1で書きこまれるマシン語の構成と気持ち

アドレス	マシン語（16進表示。2桁で1バイトであることに注意）	その気持ち
&HD000	21 ●——次の2バイトの数値をHLに入れる	●&HF7F8はメモリのワークエリアの一部分。USR関数に入れた引数（ただし整数型）はマシン語に飛ぶまえにここに置かれる。最初の21F8F7は、このアドレスに照準を定めているという感じの部分。 ●7Eは、解説どおりHLレジスタが示すメモリのアドレス、つまり&HF7F8にある内容（USR関数の引数、ここでは目的のサウンドレジスタ番号）をAレジスタに移す命令。このように、BIOSを使うためのマシン語は、ほとんど、レジスタやメモリに値を入れたり、移動させたりするマシン語だけですむのだ。
+1	F8 ┐	
+2	F7 ┘——&HF7F8　※マシン語で16進数4桁を表すときは、上位下位2桁ずつが逆になっている	
+3	7E ●——HLが示すアドレスの内容をAに入れる	
+4	CD ●——次の2バイトが示すアドレスを呼ぶ	●ここが、かんじんのBIOSを使う部分。「BIOSを呼ぶ」とか「BIOSをコールする」などという。 ●「サウンドレジスタの値を読み出す」ところは&H0096。ここを呼ぶと、そのときのAレジスタの値をレジスタ番号とするサウンドレジスタの値を読み出し、それをAレジスタに入れ直す。つまり、Aレジスタの値は目的のサウンドレジスタの値に変わるわけだ。
+5	96 ┐	
+6	00 ┘——&H0096	
+7	77 ●——Aの内容をHLが示すアドレスに入れる	●目的の値はAレジスタに入っているので、これを&HF7F8（HLは変化していない）に移す。
+8	C9 ●——BASICにもどる	●制御がBASICにもどって、&HF7F8の内容がこの場合のUSR関数の値になる。成功。

このページは 要♪です!

FM音楽館

ヤマハからQY10という音源内蔵のシーケンサが発売されたんだけど、これがVHSビデオ・ケースにピッタリ収まる超小型。電池でも動くので、電車のなかでも打ちこみができる。つまり、コンピュータ・ミュージックのゲームボーイ版みたいなことです。ま、楽器屋さんでのぞいてみるとおもしろいかも。

■楽評：よっちゃん

さわりの音楽が聴けるおまじない

リストのバックに水色のおまじないがしてある行だけを打ちこむと、長い長いプログラムが1・画面から2画面くらいに短くなります。そのかわり、聴ける音楽の長さも短くなってしまいますけど。もちろん気に入ったら残りの行も打ちこめばいいので、かなり使えるおまじないです。今回は4本すべてに唱えておきましたので、試してみてください。でも、本当は4本ともいい曲ばかりなので、最初から打ちこむつもりでいたほうが、いいのですけどね。完成したときの感動が違いますから……。

豪華なクシコス・ポスト

東京都・藤崎朝也の作品

クラシックの名曲のアレンジバージョン。原曲の軽快なテンポを利用し、いろんな装飾音をくっつけてスパイク・ジョーンズ(アメリカの冗談音楽の元祖、クレージーキャッツとかの音楽ギャグの源です)風にアレンジしています。タッタカせわしないドラムのフレーズも素晴らしい。100点、座蒲団2枚。

```
10 CALL MUSIC(1,0,2,1,1,2)
20 CALL BGM(1)
30 CALL TRANSPOSE(-   321)
40 CALL TEMPER( 6)
50 CALL PITCH(436)
60 CALL VOICE(@ 4,@21,@ 8,@12,@14,@23)
70 '
80 CLEAR800
90 DEFSTR A-Z
100 '
110 A0="T180O5L 8V11Q8
120 B0="T180O6L 8V12Q8
130 C0="T180O3L 8V10Q5
140 D0="T180O1L 8V15Q7
150 Z0="T180V 6@A 9
160 '
170 A1="BF+B4BGB4B<B>D+F+BR8<BR8>
180 A2=">E8R8<EF+GR8BR8>CR8ER8<B2
190 A3="A4>CR8<G4BR8F+4BR8GF+E4
200 A4="BA+B>C+DC+DEF+R8C+F+<BR8B
210 A5="Q3 BBBBBBBB>CCCCCCCC< Q8
220 A6="BR8B>C+D+<B>F+4ER8EF+GEB4<
230 '
240 B1="<BF+{BBBBBBBB}4BG{BBBBBBBB}4B<{BB}>B>B{GG+GG+GG+GG+GG+GG+GG+GG+}2
250 B2=">{CCCC}8R8R4R2<F<{FF}>F>F{CC+CC+CC+CC+CC+CC+CC+CC+}2<
260 B3="{A<A>EF+}4>{CCCCCCCC}4<{G<G>EG}4{BBBBBBBB}4{F+<F+>D+F+}4{BBBBBBBB}4GA{EFEFEFEF}4
270 B4="R8T195"+A4+"T180"
280 B5="ER8GR8{BBBBBBBBBBBBBBBB}2AR8>CR8{EEEEEEEEEEEEEEEE}2<
290 B6="F+B<B4B>B<B4B>B<B4B>B<B4>
300 '
310 C1="EBEBEBEBE>C<E>C<EBEB
320 C2="<A>F+<A>F+<B>G<B>G<B>A<B>AGAG4
330 C3="F+>D<F+>D<F+>D<F+>DER8ER8DR8<B
340 C4="V14Q7 ER8GR8B2AR8>CR8E2< V10Q5
350 C5="D+B<B>BF+B<B>BEB<B>BEB<B>B
360 '
370 D1="R2R2R2G2
380 D2="R2R2R2C2
390 D3="C2G2C2GAC4
400 D4="GCGCGCGCG4G4C4C4
410 D5="C4C4G2C4C4G2
420 '
430 Z1="R4.H16H16C4.H16H16C8M!8M!8M!8B16B16B16B16B16B16B16B16
440 Z="BH!16H16S16S16BH!8S16M32M32":Z2=Z+Z+Z+Z
450 Z3=Z+Z+Z+"BH!8C!8C!8C!8
460 Z4=Z+Z+Z+"BH!8S16S16S16S16S16S16
470 Z5="H8C8H8C8H8C8H8C8":Z5=Z5+Z5
480 '
490 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,Z0
500 PLAY #2,A1,B1,A1,D1,Z1
510 PLAY #2,A2,B ,C1,D ,Z2
520 PLAY #2,A3,B ,C2,D ,Z3
```

```
530 PLAY #2,A2,B ,C1,D ,Z2
540 PLAY #2,A4,A ,C3,D ,Z4
550 PLAY #2,A2,B2,C1,D2,Z2
560 PLAY #2,A3,B3,C2,D3,Z3
570 PLAY #2,A2,B2,C1,D2,Z2
580 PLAY #2,A4,B4,C3,D4,Z4
590 PLAY #2,A5,B5,C4,D4,Z5
600 PLAY #2,A6,B6,C5,D ,Z2
610 PLAY #2,A5,B5,C4,D4,Z5
620 GOTO 500
630 '---" ごうかな クシコス・ポスト "---
```

確認用データ　使い方は50ページ

```
10>qB20  20>RU00  30>pV30  40>NA10
50>JN10  60>gY50  70>EH00  80>A500
90>mU00 100>EH00 110>1030 120>S030
130>Xw20 140>A030 150>rw10 160>EH00
170>8g70 180>Xv70 190>Zd60 200>sX70
210>wE70 220>x580 230>EH00 240>6Ik0
250>0QU0 260>aFD1 270>Iv40 280>WgV0
290>ZW70 300>EH00 310>6a50 320>kYA0
330>JjA0 340>sMA0 350>7L80 360>EH00
370>gS10 380>0S10 390>cr10 400>Pl30
410>3M20 420>EH00 430>p0Q0 440>YpN0
450>WQ50 460>7DA0 470>BxA0 480>EH00
490>Qr20 500>7s20 510>Zl20 520>Em20
530>Zl20 540>im20 550>Nt20 560>Su20
570>Nt20 580>Xv20 590>Mw20 600>Zq20
610>Mw20 620>OK00 630>U7E0
```

トロイカ

富山県・井上清一の作品

「弟の教科書にのっていたのを冗談半分で打ちこんだ」とのことだけど、いいっすよ。去年NHKのシリーズで「社会主義の20世紀」というドキュメンタリー・シリーズやってたのを見たかな？　ソ連の行方が気になる今日この頃です。環境汚染もたいへんらしいし、経済が落ち着くといいんだけど。

```
10 CLEAR:CALLMUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A$(1)="T132V13@2406L4R8ED8C<BAG+AER8>
ED8C<BAG+AG"
30 C$(1)="T132V10@3305L8R8EEER8ER8ER8ER8
ER8ER8ER8EEER8ER8ER8ER8ER8G"
40 D$(1)="T132V10@3305L8R8CCCR8CR8DR8CR8
DR8CR8CR8CCCR8CR8DR8CR8DR8CR8D"
50 E$(1)="T132V13@3303L4A&AAEAEA>C<A&AAE
AEAB"
60 G$(1)="T132V10CB8S8S8S8CB8S8R8S8CB8S8
R8S8CB8S8R8S8CB8S8S8S8CB8S8R8S8CB8S8R8S8
CB8S8R8S8"
70 A$(2)="R8>GF8FER8ED8DCR8<B8>C8D8ERC8<
B8A8G+8AR"
80 B$(2)="T132V13@2406L4R8ED8DCR8C<B8BAR
A8B8>C<EEECR"
90 C$(2)="R8GGGR8FR8ER8EEER8DR8CR8CCCR8E
EER8ER8EE4A4"
100 D$(2)="R8EEER8DR8CR8CCC<R8BR8AR8AAA>
R8CCCR8DR8DC4C4"
110 E$(2)=">C&C<G>C<A&AEAF&FE&EEEA<A"
120 G$(2)="CB8S8S8S8CB8S8R8S8CB8S8S8S8CB
8S8R8S8R8S8S8S8R8S8R8S8R8S8R8S8S4SCB4"
130 A$(3)="@36>CC&C<B8A8BB&BA8G+8AA&AG8F
8EEE&E"
140 B$(3)="@16L8R8EA>CE&E&E&ER8<EG+B>E&E
&E&ER8<FA>CF&F&F&FE&EE&EE&E&E&E"
150 C$(3)="R8EEER8EEER8EEER8EEER8FFFR8AA
AR8G+G+G+G+&G+R"
160 D$(3)="R8CCCR8CCCR8DDDR8DDDR8CCCR8FF
FR8EEEE&ER"
170 E$(3)=">A&AAEB&BBEF&FFDE&E&E8D8C8<B8
"
180 F$(3)="T132V10@1205L8E&E&E&E&EEDC<B&
B&B&B&BB>CDC&C&C&C&CC<BAG+&G+G+&G+G+&G+&
G+&G+"
190 G$(3)="S8S8S8S8S8S8S8S8 S8S8S8S8S8S8
S8S8 S8S8S8S8S8S8S8S8 S8S8S8S8S8S8S8S8"
200 A$(4)=">CCC<B8>C8DDDC8D8E&E&E8D8C8<B
8AG+AR"
210 B$(4)="<@36L4AAAG+8A8BBBA8B8G+&G+&G+
8B8A8G+8"
220 C$(4)="R8AAAR8AAAR8AAAR8AAAR8BBBBR8R
A&AG+&G+A&AR"
230 D$(4)="R8EEER8EEER8FFFR8FFFR8EEEER8R
C&CD&DC&CR"
240 E$(4)="A&A>E<A>D&DDFE&E&E8R8RAEA<A"
250 F$(4)="A&A&A&A>E&E&E&E&ED&D&D&DF&F&F&F
E&E&E&E&ER8RC&CD&DC&CR"
260 G$(4)="S8S8S8S8S8S8S8S8 S8S8S8S8S8S8
S8S8 S8S8S8S8S8R8RS4S4S4SCB4"
270 FOR Z=1 TO 4:PLAY #2,A$(Z),B$(Z),C$(
Z),D$(Z),E$(Z),F$(Z),G$(Z):NEXT
280 FOR Z=1 TO 2:PLAY #2,A$(Z),B$(Z),C$(
Z),D$(Z),E$(Z),F$(Z),G$(Z):NEXT
```

確認用データ　使い方は50ページ

```
10>3b30  20>CJL0  30>Hrh0  40>lSh0
50>4RF0  60>8bA1  70>tkJ0  80>xlM0
90>oPN0 100>kwO0 110>UV90 120>Xup0
130>9fF0 140>h7c0 150>b7O0 160>srK0
170>NeB0 180>nCq0 190>Mvq0 200>b4G0
210>QUG0 220>OAL0 230>2NK0 240>8rA0
250>mUS0 260>8qd0 270>UDR0 280>CDR0
```

ダンシングモアイ

千葉県・もずみやすろの作品

おなじみのもずみクンの作品は、シンセ風というのかディスコ風というのか、妙に日本風味の曲。これでモアイがダンスを踊っている場面を想像すると、ちょっとシュールなものがあります。顔だけで踊るってのも変だな。途中の速弾きフレーズも秀逸。それにしても、モアイって何の目的で作られたのかなあ。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):DEFSTRA-G:G=
"T136":PLAY#2,G,G,G,G,G,G,G
20 A1="@34V15L1605B2.B>C+DE"
30 A2="D8C+8DEF+8E8D8C+8D8"
40 A3="@5L16BF+AF+DF+BF+GDEDC+EFF+"
50 A4="R16BR16BR16BR16B16AC+EC+GC+EC+"
60 A5="@2405L16F+8<F+F+<F+F+>F+F+":A5=A5
+A5
70 A6="@605L16BB-B>C+DC+DEF+EGF+EDC+<B
80 A7="@8C+C+F+F+B-B-F+F+>@14E8DC+F+EDC+
"
```

```
90 A8="@32L32B4F+ABF+ABF+ABF+ABF+EDF+EDC
+<BAGF+E"
100 A9="L16F+8DC+F+EDC+B-4L32GF+EDC+<AB>
C+"
110 AA="DC+F+C+GC+AEBF+B>C+EF+AB>C+4<B>E
16<B>D16<B>C+"
120 AB="L32F+8DC+F+DC+F+DF+DC+F+DC+F+ABA
F+AB-BAGF+EDEC+<"
130 AC="@14L16O5B<BB>B<BB>BB<A8>A<B-8>B-
<AB-"
140 B1="@24V13O5L8F+.A.BL16<G>GG<G>G<GG8
>"
150 B2="L8F+.A.BL16<AR8AR8A8"
160 B3="@46V11R2O6C+C+F+F+AABB"
170 B4="@24O5DR8DR8DR16C+4C+4"
180 C1="@6V11L2O5F+G"
190 C2="F+L16ER8ER8E8"
200 C3="@24V13L16O4BR16>F+R16<B>F+<BR16>
F+8.F+<BR16>F+F+"
210 C4="<F+R16>C+R16<F+>C+<F+R16>E8.E<F+
R16>EE"
220 C5="O5BR8BR8BR16A4B-4"
230 D1="@6V11L2O5DE"
240 D2="DL16DR8DR8C+8"
250 D3="@24V13L16R8DR8DR8D8.DR8DD"
260 D4="<R8AR8AR8>C+8.C+R8C+C+"
270 D5="O5F+R8F+R8F+R16E4F4"
280 E1="@12V15L8O2B.>F+.A<GB>GE"
290 E2="O2B.>F+.A<A16R8A16R8A"
300 E3="O2L8B.>D.EF+EDC+"
310 E4="<F+.F+.EF+ABA"
320 E5="O2L16B>B<A>A<G>G<F+>F+<E>E<D>D<C
+>C+<B>B<"
330 E6="A>A<G>G<F+>F+<E>E<D>D<C+>C+<D>D<
F+>F+"
340 F0="V11@A15R2M!16M!16M!16M!16M!16M!1
6BSC!16"
350 F1="HB8.HB16BSC!8M!16M!16M!16M!16M!8
BSC!8BSC!8"
360 F2="MC!8BSC!16M16M16BSH!16BSH!16BSH!
16MC!16M16BSH!16H16M16BSC!16BSC!16BSC!16
370 F3="SBC!8H16SBC!8H16SBC!8H16SBC!16SM
!32SM!32SM!32SM!32SM!16SM!16SM!16SM!16"
380 PLAY#2,"",B1,"","",E1,"","V13O5"
390 PLAY#2,"",B2,"","",E2,F0
400 FORJ=0TO1:FORI=0TO3
410 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1
420 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F1
430 NEXT:FORI=0TO3
440 PLAY#2,A3,B1,C1,D1,E1,F1
450 PLAY#2,A4,B2,C2,D2,E2,F1
460 NEXT:NEXT
470 PLAY#2,A5,B3,"","","",F0
480 FORI=0TO1
490 PLAY#2,"","",C3,D3,E3,F1
500 PLAY#2,"","",C4,D4,E4,F1
510 NEXT:FORI=0TO3
520 PLAY#2,A6,"",C3,D3,E3,F1
530 PLAY#2,A7,"",C4,D4,E4,F1
540 NEXT:FORI=0TO1
550 PLAY#2,A6,"",C3,D3,E5,F2
560 PLAY#2,A7,"",C4,D4,E6,F2
570 NEXT:FORI=0TO3
580 PLAY#2,A8,"",C3,D3,E5,F2,A8
590 PLAY#2,A9,"",C4,D4,E6,F2,A9
600 PLAY#2,AA,"",C3,D3,E5,F2,AA
610 PLAY#2,AB,"",C4,D4,E6,F2,AB
620 NEXT:FORI=0TO1
630 PLAY#2,"",B4,C5,D5,E3,F3
640 NEXT:FORI=0TO3
650 PLAY#2,AC,B4,C5,D5,E3,F3
660 NEXT:GOTO400
```

確認用データ　使い方は50ページ

```
10>JaP0  20>NM50  30>vr40  40>fq80
50>LJA0  60>GlG0  70>WnA0  80>1nB0
90>CCI0  100>6iC0 110>IpK0 120>keN0
130>FGE0 140>YkC0 150>hW50 160>kE60
170>Gk50 180>Na20 190>t030 200>1KN0
210>mcF0 220>tD40 230>uM20 240>3u20
250>QB80 260>Q960 270>C150 280>mq60
290>mn50 300>vn30 310>nl20 320>0EI0
330>Q0F0 340>YxE0 350>xfH0 360>jfl0
370>L5k0 380>4m50 390>b230 400>Kh20
410>KR30 420>KS30 430>5510 440>WR30
450>WS30 460>eA00 470>Wq20 480>Yb00
490>EI30 500>xI30 510>5510 520>nM30
530>eN30 540>n410 550>kN30 560>bO30
570>5510 580>PR40 590>eS40 600>tV40
610>AX40 620>n410 630>mQ30 640>5510
650>fW30 660>0O00
```

ビートルズ・コーナー

タックスマン

北海道・福士航知&田中一樹

このコーナーになかなかよい作品をずっと投稿してきている2人組の新作は、アルバム『リボルバー』からジョージ・ハリソンの作品「タックスマン」。いや、ていねいにプログラムしてあるのに感銘を受けました。エレキ・ギターのリード・パートなんかは雰囲気がよく出ている。かっこいい。

```
10 CALLMUSIC(1,0,2,1,1,1,1):POKE&HFA3C,2
4
20 CLEAR 3000:DIM A%(15):FOR I=4 TO 15
30 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
40 CALLVOICECOPY (A%,@63):DEFSTR A-J
50 DATA 0C00,CC18,0000,0000,4001,FFC2
60 DATA 0000,0000,0011,FFD1,0000,0000
70 '
80 A0="@6V15O5L4R1R2R4A8>CDDCEC<A&A8R4R1
R2R4A8>CDDCEC<A&A8R4"
90 A1="R1R2R8>C8D8C8E8R8CR2R8FEED8R8D&D8
<B2AR2R4"
100 A2="R1R2R8>CEC<A8R1R8>DC<BG8R1R8>CEC
<A8R1R8>DC<BG&G8R4R1>"
110 A3="D8R8D1R2R4R1R1R1R1R1R2R8C8D8C8"
120 A4="E8R8CR2R8FEED8R8D&D8<B2AR1R2A8>C
DDCEC<A&A8R4"
130 A5="R1R2R4A8>CDDCEC<A&A8R4"
140 A6="R1R2R8>C8D8C8E8R8CR2R8FEED8R8D&D
8<B2AR4R8AB>C<B>CDC&C8R8<BA8>"
150 '
160 B0="@6V15O6L8R1R1R1R1AR8A4&AAAA2F+R1
R2R1"
170 B1="AR8A4&AAAAR1R1R8A4G4G4GR8F4&FD2&
D4R2R4"
```

```
180 B2="R2R8DDE4F+4F+4F+4&F+&F+2R8DDE4F+4F+4G4&G&G2R8DDE4F+4F+4F+4&F+&F+2R8DDE4F+4F+4G4&G&G1&G2&G4R4"
190 B3="AR8A1R2R4R1R1R1R1R1R1"
200 B4="R1R8A4G4G4GR8F4&FD2&D4R1R2R4R1R1"
210 B5="AR8A2&A4&A2R1R1"
220 B6="AR8A2&A4&A2R1R2R8A4G4G4GR8F4&FD2&D4R1R2R1"
230 '
240 C0="@9V15O6L8R1R1R1R1DR8D4&DDDD2<AR1R2R1"
250 C1=">DR8D4&DDDDR1R1R1R1R1"
260 C2="<R2R8AA>C4D4D4D4&D&D2R8<AA>C4D4D4D4&D&D2R8<AA>C4D4D4D4&D&D2R8<AA>C4D4D4D4&D&D1&D2&D4R4"
270 C3="F+R8F+1R2R4R1R1R1R1R1R1"
280 C5="DR8D2&D4&D2R2R1R1"
290 C6="DR8D2&D4&D2R1R2R1R1R1"
300 '
310 J0="D>R8D&D16<G16G16A16>C4D<"
320 D0="@63V10O3L8R1R1"+J0+"DR8>D&D16<G16G16A16>C4<R8R1R1"+J0+J0
330 D1="R1R1R4>C&C16<F16F16G16B-4>CR4C&C16<F16F16G16B-4>CR4<G&G16C16C16D16F4&FDR8>D&D16<G16G16A16>CF4"
340 D3="<V15R1{DDDDDDDDDDDFG}1G+12G12F12&F16D&D16>D4<D4L16G+GFGFF+L8D4D4&DDC+24D24C+24<B16>C+&C+16<B32>C+32<B32A32BA32B32A32G32A16B16{>CDDDDD}1G6F6D6FD16FD16F16R16G6F6D6>DY36,24Y20,182@W32Y20,172@W32Y36,23Y20,64@W32Y20,51@W32"
350 D4="V10R1R1R1R2.R8D<"+J0+J0+J0
360 D5="R1R1"+J0+J0
370 D6="R1R1R4>C&C16<F16F16G16B-4>CR4C&C16<F16F16G16B-4>CR4<G&G16C16C16D16F4&F"+J0+">F4C4F4C4F4C4F4C4"
380 '
390 J0="DR8>D&D16<G16G16A16>C4R8<":J1="DA16>D16R16<G16A16>C16DC4&C<":J2="<CR8>C&C16<F16F16G16B-4R8>"
400 E0="@33V15O3L8"+J0+J0+J0+J0+"DR8D4G16A16>C4R8<"+J0+J0+J0
410 E1="DR8D4G16A16>C4R8<DR8>D&D16<G16G16A16>C4&C"+J2+J2+"<<GR8>G&G16C16C16D16F4R8"+J0
420 E2=J0+J1+J1+J1+"C4C&C16C16CCC4"+J1+J1+J1+"C4C&C16C16C4C4C4CCCCCC"
430 E3=J0+J0+"D4D4G16A16>C4R8<"+J0+J0+J0+"D4D4G16A16>C4R8<"+J0
440 E4=">"+J2+J2+"<<GR8>G&G16C16C16D16F4R8"+J0+J0+J0+J0
450 E5="D4D4G16A16>C4R8<"+J0+J0+J0
460 E6="D4D4G16A16>C4R8<DR8>D&D16<G16G16A16>C4&C"+J2+J2+"<<GR8>G&G16C16C16D16F4R8DR8>D&D16<G16G16A16>C4&C<F4F4F4F4F4E4D4C4"
470 '
480 J0="B4S8.B16B8B8S4":J1="CB8C8CS8C8CB8CB8CS8C8"
490 F0="V15"+J0+J0+J0+J0+"CB4CB4B8B8S4"+J0+J0+J0
500 F1="CB4CB4B8B8S4SB16S16S16S16S16R16S16S16S16S16S16S16S16S16S16S16R16"+J1+J1+J1+"CB4S8.B16B8B8S4"
510 F2=J0+J0+J0+J0+J0+J0+J0+J0+J0+"B4SM8SM8SM8SM8SM8SM8"
520 F3="CB4S8.B16B8B8S4"+J0+"CB4CB4B8B8S4"+J0+J0+J0+"CB8R8CB4B8B8S4SB16S16S16S16S16R16M16M16M16M16S16S16S16S8S8"
530 F4=J1+J1+J1+"CB4S8.B16B8B8S4"+J0+J0+J0
540 F5="CB4CB4B8B8S4"+J0+J0+J0
550 F6="CB4CB4B8B8S4SB16S16S16S16S16R16S16S16S16S16S16S16S16S16S16S16S16R16"+J1+J1+J1+J1+J1+J1
560 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
570 T$="T144":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$
580 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0
590 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1
600 PLAY#2,A2,B2,C2,"",E2,F2
610 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3
620 PLAY#2,A4,B4,"",D4,E4,F4
630 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5
640 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6
650 GOTO 610
```

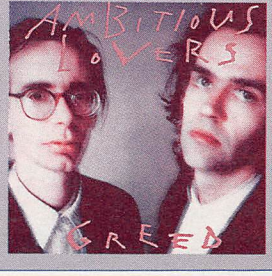
確認用データ　使い方は50ページ

```
 10>bY60   20>v060   30>Ow70   40>wu60
 50>fD70   60>6r60   70>EH00   80>4kT0
 90>SsI0  100>dBU0  110>k2B0  120>EBL0
130>DU60  140>7Wc0  150>EH00  160>hiE0
170>qwF0  180>WlE1  190>DC60  200>11C0
210>9P30  220>c8I0  230>EH00  240>F0F0
250>9A60  260>4T71  270>5670  280>wC40
290>Mv50  300>EH00  310>5370  320>6Ec0
330>ORI1  340>ADg6  350>JgB0  360>qE30
370>5XP1  380>EH00  390>6dJ1  400>ifd0
410>ws61  420>OMi0  430>vub0  440>WKW0
450>NWB0  460>F042  470>EH00  480>eVJ0
490>W6Q0  500>FHR1  510>bBX0  520>0Rj1
530>weI0  540>S790  550>62N1  560>QKN0
570>Bp70  580>xP30  590>KR30  600>jG30
610>2U30  620>iL30  630>iW30  640>5Y30
650>jA00
```

音楽センスのよくなるよっちゃんおすすめCD

アンビシャス・ラバーズというのは、アート・リンゼイとピーター・シェラーの2人組のユニットの名前で、アルバム『グリード』は'88年に発表された彼らの2枚目のアルバム。現在でも新鮮です。この2人は、去年の暮れの坂本龍一の特番にも出演していたのでテレビで見かけた人もいるかな。ニューヨーク在住の白人ミュージシャンではもっとも冴えています。

基本分担は、ピーター・シェラーがキーボード兼打ちこみ、アート・リンゼイが作詞・ボーカル・ギターとなっているんだけど、ピーターの音はどれをとっても極太、乱暴、リズムもグイノリで、打ちこみ一般の軟弱さのかけらもありません。一方のピーターはノイズ寸前のギターと皮肉な歌詞にひょうひょうとした歌声で、このちょっと奇妙なカップリングがアンビシャス・ラバーズの魅力です。アートは3歳から18歳までブラジルで育ったこともあって、大幅にブラジルのリズムやポルトガル語が導入されていて、豪快ファンク・ビート＋ブラジル風味、ちょっとアバンギャルドでかなりポップというおすすめCDです。



ヴァージンレコード／1900円

投稿大募集

MSX2＋、ターボRやFMパックのMSX-MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。以下のことを書いた手紙をそえてください。①住所・郵便番号・氏名・年齢（学年）・電話番号②タイトル③プログラムを作成したときに参考にしたもの④FM音楽館の感想やいいたいこと。また、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないでください。二重投稿は厳禁。採用者には当社規定の原稿料をさしあげています。あて先は〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FM音楽館」係まで。

THE LINKS INFORMATION PAGE

どんな人と話しているのかわからないのが本来の通信の楽しみだけど、会ってみるのも悪くない。

ネットを離れて実際に会うオフの楽しみ

パソコン通信の本来の楽しみは、見たこともない人と会話をすることである。同じ話題で気の合った人と出会い、そしてメールの交換をするのは楽しい。年令も職業もわからない、遠くに住んでいる人との会話はわくわくするものだ。でも、あんまり気が合うので、せっかくだったら1回くらいは会ってみたい、と思うのも人情だろう。会ってみたら、意外に美人のかわいい子だったりしたら……なんてすけべ心もあったりするからね。そうして、通信上で気の合った仲間で実際に会ったりすることをOFF LINE MEETING（オフ・ライン・ミーティング）なんていったりする。略してオフミとかオフということのほうが多いけど……。そのオフがリンクスではけっこうさかんに行われているという。

たとえば、年令別のコーナーの30歳以上の人の集まりでは、会報を作っているので、それを口実にひんぱんに顔を合わせているというし、インディーズのコーナーの企画屋R-Teamでは、クリスマス会やモノポリー大会をやってワイワイ楽しんでいるという。

さらに、リンクスでは積極的にオフを主催している。リンクスは京都にあるから、どうしても集まりが京都の近くにかたよってしまいがちだが、去年は滋賀県の信楽（しがらき）（陶器で有名なところ）に、リンクスのスタッフと日帰りででかけたそうだ。今年は、リンクス内で新年会を行って、ビンゴ大会やらなにやら楽しいことをめいっぱいやったらしい。

もちろん、MSXのイベントでもみんなで顔を合わせて、しばしおしゃべりを楽しんでいることも確かだけどね。こうやってみんなと顔を合わすと、意外な発展があることもあるのは事実。まあ、こんなことはめったにないけど、恋人になっちゃったりすることもある。これは実際にあったから、ホラではない。でも、ふつうの場合の驚きは、いつも書きこみの多い人が会うととても物静かな人だったり、ものすごく背の高い人だったり……といったところ。

というわけで、リンクスではまた5月のゴールデンウィークあたりにつぎのオフを計画しているのだそうだ。今度はどこらあたりでやるのかな。

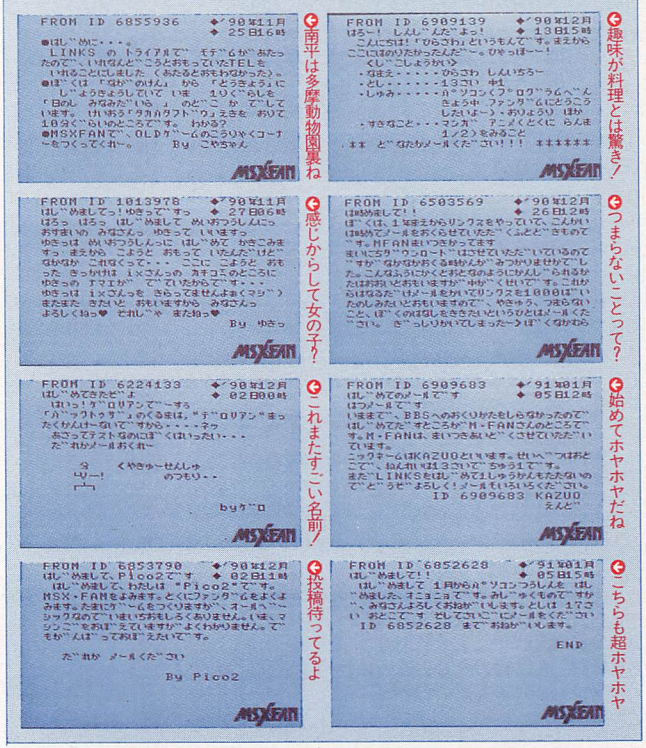
遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

2/11、18、25	●チャットイベント『おーい、バブルスくん！』 Bamネット！のスタッフと楽しいおしゃべり。毎回テーマを決めて行う。11日「フリーチャットだよ」、18日「IDなしの仮面チャット」、25日「2時間耐久・クイズ＆なぞなぞ大会」。
2/12、19、26	●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦 毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルのフォーマット（自分専用のオリジナル便せん）をプレゼント。
2/13、20、27	●『魔術師妖精学校』課外授業チャット ネットワーク上で行っているテーブルトークRPGの『魔術〜』に参加登録しているキャラクタ同士の交流の場。いままでの習練の成果はどんなものか話し合ってみては？　13日「精霊の宴」、27日「水の宴」。
2/14、21、28	●『ゼロ子の部屋』 前回の好評に答えて再来日（？）をはたすゼロ子姫が、リンクス内で活躍中の会員に直撃インタビュー。今回はリクエスト特集。いったい何が起こることやら。
〜3/31 好評続行中	●ネットワークテーブルトークRPG『魔術師妖精学校』 魔法使いの育成を目的とした学校での生活を、テーブルトークゲームの手法を使って、ネットワークで展開する。参加希望者は、自分のキャラクタを登録しよう。

MSX・FAN-NET ●めいおう星通信●

今回の初メールの掲載範囲は去年の11月の末から今年の1月の始め。2年越しなのだ。ただそれだけなんだけど、なんだかすごいことのような気がするから不思議。そして、今年に入ってすぐにメールをくれた2人は超新人。始めてすぐにメールを送ってくれている。なんだか楽しい気分だ。この調子で今後もよろしく。



THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

店頭販売開始記念！

記念価格 2,980円 14・15型用

販売店
●玩具店(おもちゃ屋) ●ファミコンショップ ●有名家電量販店
●大型書店など一部地域で販売いたします。

★販売店募集中!!

TEL 06-720-7759
㈱サンクレスト 植田まで

テレビゲームから目を守る

記念価格 2,980円 14・15型用

★平面・わん曲の画面にも取付けOK!

型　名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
記念価格	2,980円	3,980円	4,480円	5,480円

激安の2,980円ですが、材質は塩ビ(下敷の材料)を使わず、コンピューター・フィルターと同じく、特殊メタクリル(ガラスより透明な材料に紫外線100%カット可視光線70%カット等、特殊加工した樹脂)を、使用しておりますので、品質は保証いたします。

★ギラギラやチラツキがなくなり、
目がチカチカしない!! 疲れない!!

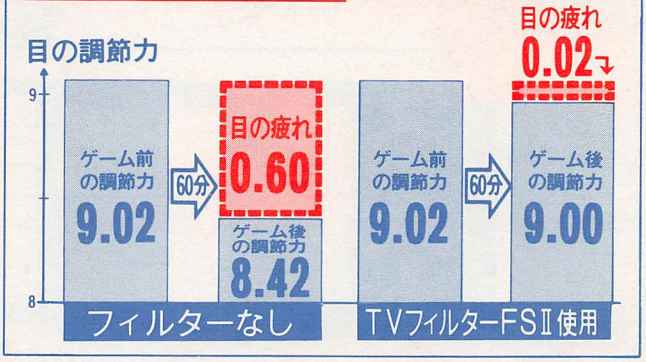
その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れない。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

TVフィルターFSⅡの実験データ

★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定

目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、〝目の疲れ〟の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、TVフィルターFSⅡを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。(被試験者5名の平均データより)



全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

このTVフィルターの事は、1年くらい前から知っていました。でも広告を見ただけでは、半信半疑だったので、買おうか買うまいか、ずっと悩みました。それで今回、買うことにした第1の原因は、弟の視力低下だったのです。僕も受験が終ってテレビを見る時間が少し増えて目が痛くなり出しました。買ってみてさっそく取り付けたら画面のちらつきがなくなり目が痛まなくなりました。弟の視力もこれ以上下がらないと思います。もっと早く買うべきでした。

長野県小県郡東部町滋野乙　中沢浩明さま
おたよりありがとうございます。

付けてみて、すぐにはFSⅡの性能がわからなかった。でも、ゲームをやり始めるとギラギラやチラツキがほとんど感じられなくて、今まで、やっても進めなかった所に行けるようになりました。アドベンチャーゲームとかでも、小さな文字がはっきり見えるようになり、1時間以上やってもほとんど目が疲れるようなことはありません。これで目が悪くなることを気にせずにゲームに熱中できます。さすが、FSⅡ!!

岐阜県土岐市泉東窯町5　本多篤史さま
おたよりありがとうございます。

店頭で買えない人はハガキ・電話で申し込み下さい。

7日間無料使用OK!! 効果なければ返品自由!! (通信販売のみ)大型フィルターも、通信販売でお申し込み下さい。

41円
〒577 大阪府東大阪市 柏田西1・9・15
㈱サンクレスト JPN係

TVフィルターFSⅡを申し込みます。
- 型名(　　型用)
- 郵便番号・住所
- 氏名・㊞・年令
- 電話番号

22・23型用	⇨5,980円
24・25型用	⇨6,480円
26・27型用	⇨6,980円
28・29型用	⇨7,480円

商品到着後10日以内に、商品代金＋消費税＋送料600円を、同封の払込み用紙で郵便局から、お送りください。返品の場合、返送料は自己負担でお願いします。

●電話注文 ☎06(303)4152 受付時間 AM9:00～PM6:00
㈱サンクレスト

診断

あなたは
今のままで
充分だ

予習、復習
をしっかり
やろう

学習塾に
通うべきだ

これがあなた
に合った勉強
法だ!!

スーパー暗記法™

★偏差値急上昇!! 受講生総数 100,000名

●英単語1000個をラクラク丸暗記!
●歴史年表も短期間にアッサリOK!
●理数の公式や漢字などは通学途中!
●定期試験なら直前でもバッチリ!

一発合格の秘密がわかる
カラー案内書 無料プレゼント中!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

大学受験コース **高校受験コース**

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生！

スーパー暗記法™

通信指導システム

学校では教えてくれない
受験テクが、キミにも身につく!!

信じられないほど膨大な量を！
信じられないほど短時間に！
信じられないほど簡単に覚えられる！
これがウワサのスーパー暗記法の正体だ！

●英単語200個をたった1日で暗記！
●歴史の年表なら10分で30項目！
●漢字や理数の公式なら通学途中！
●だから志望校に一発合格!!

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

153

差出有効期間
平成4年4月
30日まで

切手はいりません

1 6 6 - □ □

（受取人）

東京都杉並局私書箱44号

日本進学指導センター

スーパー暗記法

無料案内書請求係

（〒166 東京都杉並区成田東4-36-15） B.298

スーパー暗記法案内書

無料進呈カード

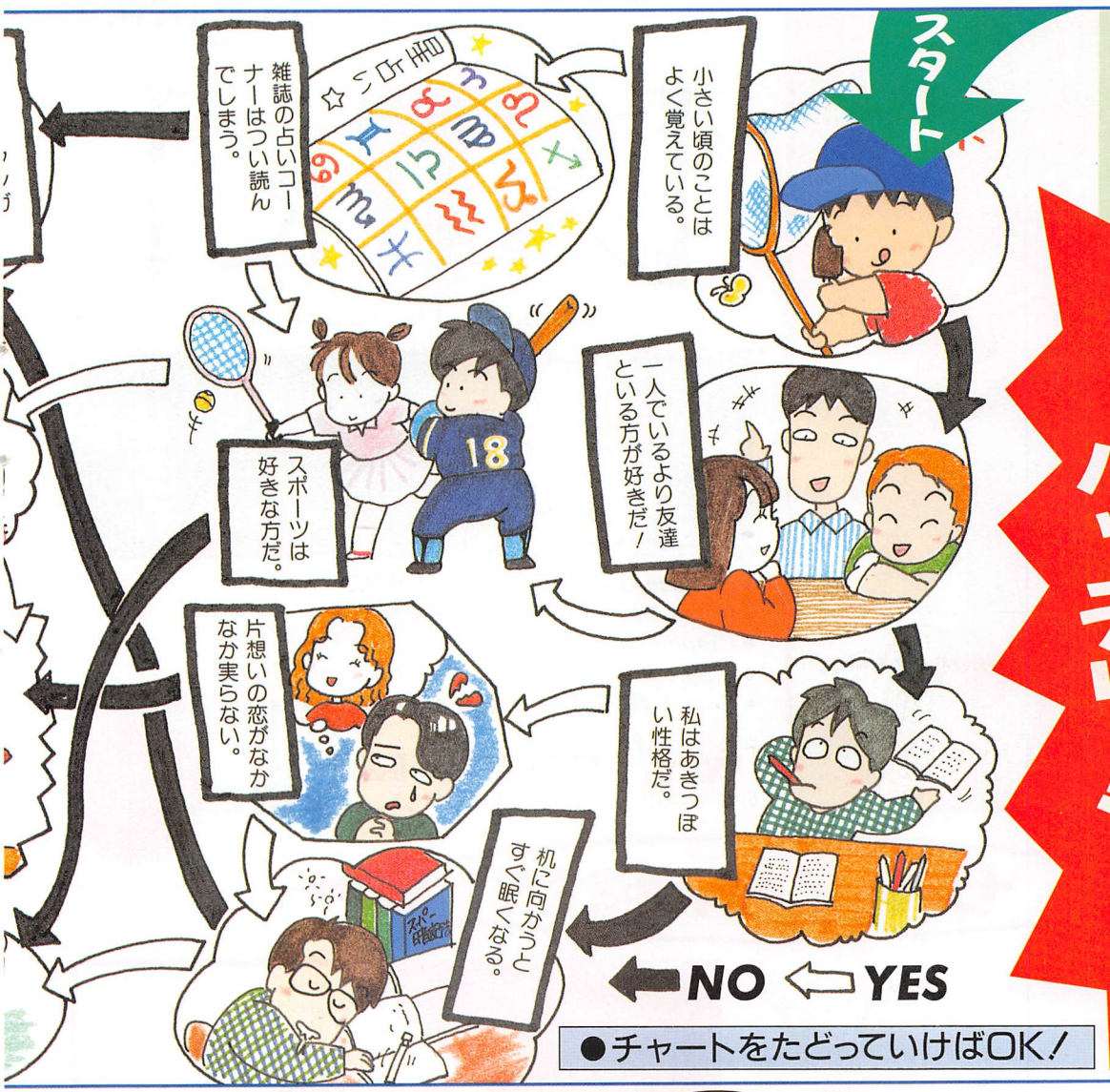
1 大学受験	3 小6進学
2 高校受験	4 小5学力アップ
	5 小4学力アップ

ご希望のコースの番号に○をつけてください。

氏名	フリガナ	学年	
〒		電話	（ ）
住所	フリガナ		
	フリガナ		

●あなたに一番合った勉強法を見つける『学習法チェックテスト』！

学力が飛躍的にアップしてテストもバッチリ！



●チャートをたどっていけばOK！

左のハガキを今すぐポストへ！

これはほんの一例です

キミに届ける先輩からのメッセージ

武南 宏治
東京大学理Ⅰ類
慶応大学工学部
（筑波大附属高卒）

ぼくの東大合格作戦！

合格は暗記量で決まります。数学でもそう、国語でさえ感情の暗記です。この割りきりと、スーパー暗記法による勉強こそ合格への最短距離でした。ぼくの東大合格の秘密、そして現役でパスできた理由を明かせば暗記法のお陰です。

江口 尚美
日大二高
（杉森中卒）

ゲーム感覚で勉強！

ファミコン感覚で楽しんでやれるのが、サイコー！世界史の年表なんか、覚えるのがオモシロイのなんのって。勉強なんかもともと嫌いな私が、あこがれの高校にはいれたのも、このスーパー暗記法があったからこそ。アリガトウ。

植木 義満
東京農大附属一高
（青葉台中卒）

勉強が楽しくなった！

スーパー暗記法を冗談半分で始めたところ、非常に整理された覚え方で、暗記事項が多くてもまちがえずに覚えられ、定期試験がきてもイヤではなくなりました。受験勉強も楽しくなり、ほんとうに助かりました。

山岡 信一郎
慶応大学経済学部
（戸山高校卒）

偏差値アップにすごい威力！

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。

日本進学指導センター
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15
●お急ぎの方はお電話でどうぞ 03(3318)6111（受付／朝9時30分～夜9時 ※年中無休）

突破。最強の暗記テクここに公開!!

合格術の達人

現在の受験は暗記で合否が決まります！私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう！

●主任講師
パンダ先生こと
萩原雄二郎
先生

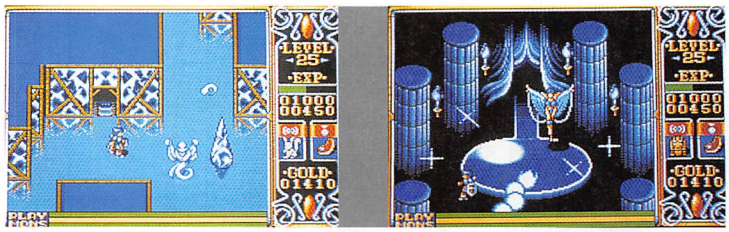
独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

マイクロキャビン
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

Xak II (ザーク)

©1989/1990 MICRO CABIN

Rising of The Redmoon



- *Produce & Snenario write*／加藤雅史
- *Game Design & Graphic*／柳島秀行
- *Graphic*／川口洋一郎・青木文秀
- *Programming*／三曽田明・山田浩司・永井勝也
- *Sound*／新田忠弘・笹井りゅうじ ● *Image Illustration*／菊池通隆

シリーズ第1弾
「Xak」好評発売中！ ● MSX2 MSX2+ MSX turbo R 対応版
3.5"2DD 5枚組 MSX MUSIC 対応FM音源 S-RAM対応

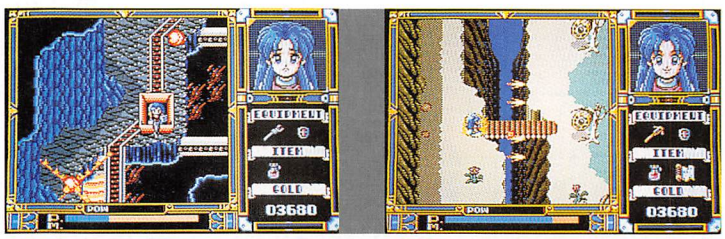
好評発売中
¥8,800
税別

サーク界騒然

In magical adventure

FRAY

©1990 MICRO CABIN



MSX2「Xak」開発の最強スタッフ

- *Game Design, Snenario & Programming*／中津泰彦
- *Game Design & Graphic*／末永仁志
- *Graphic*／古屋賢三・陣内靖弘 ● *Sound*／新田忠弘
- *Image Illustration*／ここまひ

MSX ONLY! *Special Version*

新機種MSX turbo R ● MSX turbo R 専用3.5"2DD5枚組 S-RAM対応

操作性アップ！
魔法を使うと、フレイが呪文を叫ぶ！
プロローグ&エピローグはturbo Rスペシャルバージョン！

● MSX2 MSX2+ 専用 3.5"2DD 4枚組 MSX MUSIC 対応FM音源 S-RAM対応

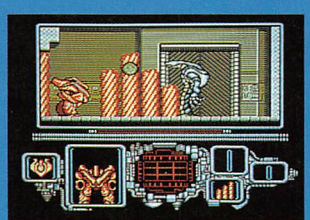
好評発売中
各¥7,800
税別

INFORMATION DIAL ☎(0593)53-3611 ●'91 3月25日ポリスターレコード DATAM より「XakII & FRAY」CD¥2,400(税込)新発売！

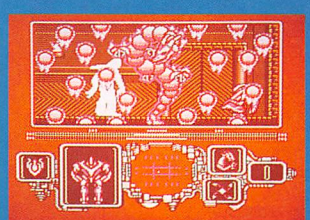
「竜の末裔、ここに眠る。

帰還せしもの邪悪なれば、我は目覚め、迎え伐たん。願わくば、我に永却の眠りが与えられんことを。」

暗黒空間ヘルゲイトからの異形の侵略者は、ついに地上制圧を完成しつつあった。地上を救えるのは太古の守護神である竜の血を受け継ぐものだけだ。「生命の仮面」を抱き、今"竜戦士"が目覚める。



神殿内部



特殊能力"火竜"

竜戦士は、全6エリアを戦い進む。襲い来る120種以上のモンスター達を封印し、最終目的地「ヘルゲイト」へと至る。

新発売

3.5"-2DD(3枚組)
ジョイパッド対応
FM音源対応
標準価格8,800円(税別)

MSX turbo R 専用

●ただいまスタッフを募集中です。詳しくは、人事担当・城内(しろうち)まで。
●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
☎092-771-0328 13:00~17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈トークインフォメーション〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

のーみそコネコネ COMPILE

ディスクステーション

POWER UP DISC MAGAZINE

#22

¥2,980（税別）

特別付録コンパイルオリジナル 8cm C.D.第2弾！

収録曲

1. 魔導物語 テーマ・イン・ロック・アラウンド・ザ・ワールド・リミックス
2. 魔導物語音頭 ソウル・トゥ・クラブ・ミックス
3. 魔導物語 トライアド・ユーロ・トゥアージョン
4. 魔導物語 プロフェティック・ドリーム

2月8日(金)発売！

■日本物産/花のももこ組(遊べるバージョン) ■アリスソフト/DPS・SG(遊べるバージョン)
■ももものきはうす/ピーチアップ8号(遊べるバージョン) ■MSX-FAN ■MSXマガジン ■はいぱー河内のハミングバードソフトニュース
■コンパイル/ BGV(バレンタイン ゴーゴーII)/オンライン小説(エスパー戦記前編)
/あーとぎゃらりぃ/マンスリーフォーチュン/投稿プログラム/お便りコーナー/編集後記

Disc station

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K

●MSXマークはアスキーの登録商標です。
●編集の都合により、内容が一部変更する場合がありますが、あらかじめご了承下さい。 ©1991COMPILE DS#22

8cm C.D. 1枚
Disc 2枚組

Disc station DX

ゴロニャンパズル にゃんぴ

子猫を動かして黄色い風船を全部破るのだ！

ゲームアーツの
サムゲームス総集編

DSに掲載された超人気ゲーム「サムシリーズ」全12種類のゲームが楽しめるおもちゃ箱！

DISC 2枚組
3,880円絶賛発売中！

DISC STAITION DELUXE

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K

●MSXマークはアスキーの登録商標です。

バックナンバーのお知らせ

（表示価格は税別）

DS4号	1,908円
DS5～7号	1,940円
ニューDS1月号	2,900円
ニューDS2月号・4月号～12月号	1,940円
DS#20(3枚組)	2,980円
DS#21	1,940円
DSSP春号	3,980円
DSSP初夏号	4,800円
DSSP夏休5号/秋号/クリスマス号	3,880円
DSDX#1ルーンマスターII	3,880円
DSDX#2魔導師ラルバ	3,880円
DSDX#3にゃんぴ	3,880円
真・魔王ゴルベリアス	7,800円
アレスタ/アレスタ2	6,800円
魔導物語1-2-3	8,800円
ランダーの冒険III～闇に魅せられた魔術師～	7,800円
DS98#0(PC-9801用)	2,900円
DS98#1(PC-9801用)	3,980円

DS準備号から3号までと、3月号は、完売しました。
※DS#0～6春号、TAKERUでも納入可

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価＋消費税分3%と送料210円(速達は420円)を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってください。

ハイテクゆうパック

お申し込みは、あなたのご希望の商品名等、必要事項を記入して、振り込み用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけ、後は商品が一週間位で届くのを待つだけ。

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号 PHONE(082)263-6165(ユーザーテレホン)

株式会社コンパイル

四結社設立！

マイクロキャビンコーナー/JB倶楽部
コンパイルコーナー/ハミングバードソフトコーナー

MSXソフトラボ 世界中で話題騒然

ゲームソフト界に夢の実現!!

ソフトハウス大手四社による「マイクロキャビン」「JB倶楽部(リバーヒルソフト)」「コンパイルコーナー」「ハミングバードソフトコーナー」が、一月二〇日設立された。

世界中で、パソコンが一家に一台時代を迎え、ゲームソフトハウスメーカーとファンクラブユーザーを絡ぐシステムの実現が切望されていた。今回、発表された『ソフトラボ』はメーカーからメッセージを受けることができ、ユーザーからの声を発信していくことを可能にする、まさに長年の夢の結実といえる。

各メーカーの特徴を上げると、●マイクロキャビンコーナー/ターボRソフト「FRAY」のプログラマーによるSIGオペでソフトに関する意見交換の場を設置●JB倶楽部/会員誌「JB倶楽部」(毎月一回発行)と連動させ、告知かたネット情報までペーパーでフィードバックし、投稿採用者に特製のステッカープレゼント!●コンパイルコーナー/社の名物男、田中氏と直接意見交換の場を持つ。DS(ディスクステーション)投稿コーナーでの優秀作はDS掲載と賞品を進呈!●ハミングバードソフトコーナー/〝ロードス島戦記98版〟の音楽をちょっとだけ担当したというハイパー河内氏によるユーザーコミュニケーションコーナーを設置…と、各メーカー共、各々の特徴を組んだアイデアを出してきており、国内外のマスコミ界でも一面トップを報じている。

日米共同声明 ターボR活用に新展開!!

A1-STプロジェクト

プログラミング界に一大ブームを巻き起したターボRであったが、その高機能性により、関係者は頭を悩ませていた。政府は、今後の光コンピューターへの前研究に不可決なターボR活用に『A1-STプロジェクト』を日米共同で結成したと発表。

A1-STプロジェクトにより、CPUの高速化、PCMプログラミングの情報交換、ターボRユーザーから送られたプログラムのダウンロードetc.とその活用法は多岐にわたっている。

今後MSXの未来を考える上で新しいプログラマー達の育成に期待される。

チャンネルゼロ子 再来日決定!

十一月にチャンネル惑星から初来日したゼロ子姫が、二月に再来日することに決定した。前代未聞のスピード来日となったその要因は、我がリンクス国お得意のマスコミ戦略であったのは言うまでもない。番組「ゼロ子の部屋」(チャンネルゅ/毎週木曜日21:00~23:00)がゼロ子ブームの引き金となった。リンクス国民の著名人をゲストに、ゼロ子姫が話を聞くのだ。安直な番組ではあるが、トーク番組好きの我が国民。予想どおりの高視聴率を得、飽き性の国民の興奮の冷めぬうちにと、今回再来日となったのだ。そこで、番組制作局から、ゼロ子姫と対談して欲しいというゲストがあればリクエストを受け賜っているとの事。【TD00050】までメールにて受付中。

人気殺到!! 魔術師妖精学校開校中

東洋の魔導師、真霜大松さんと東洋の魔女、半田百合子さんは銀の実から『ラスタ』と呼ばれる結晶の精製に成功したことを昨夜発表した。

今から一〇〇年前に、銀の実に魔力が発見されてから各界の研究者によってその実から魔力を取り出す方法が考案されてきた。このラスタの結晶法は、魔力を引き出すのが容易なばかりでなく、機械を使用しても引き出せる点において大いに期待されている。従来、魔力を扱うことは非常に至難の技とされており、魔力を十分コントロールできずにいた魔法使い達の間で話題騒然となっている。

なお、このラスタ結晶法は、学校法人「魔術師妖精学校」で独自の精製設備を持つことから、入学志願受付開始以来、大勢の魔術師志望の若者達が殺到している模様。また最近、社会問題となっている、魔力の制御ミスによるラスタ漏れ大事故を未然に防ぐ価値においても、評価が高い。この学校法人「魔術師妖精学校」では、入学希望者を随時募集している。

タイトル画面、〝妖精〟と〝養成〟をひっかけたハイセンスな語呂合わ、惜し気もなく、ゴージャスにほどこされている。

街のたより レモン探偵団現る!

今、全国津々浦々でにぎやかなのが、通称〝サブ・ハナコ〟こと「レモン探偵団」と名乗る約五〇人のギャルたち。チャンネルゅの画面に『いそいそ』現れたかと思えば、『ガビーン』とカラオケBOXに突然姿を見せたりと、市民はいつ彼女達が現れるかとひやひやはらはら。その原因は、このレモンちゃんたちがいずれは、あのマニアックなものを一般的にしたというハナコ(現代のOLの事)になるという恐怖感と、反面、やっぱり憎めないという可愛いさの心の葛藤があるとかないとか。そんな市民の心境は鵜呑みともせず、いつどこからともなく現れるレモン探偵団。もし、身近に現れたら、本社まで連絡くれたし。

毎朝新聞

発行所
日本テレネット㈱
リンクス事業部
京都市中京区烏丸通御池上ル
二条殿町ナショナルビル3F
電話　(075) 251-0635

MSXパソコン通信
THE LINKS会員
募集中
今、入会申し込みするとモデムが当たる!!
三、〇〇〇円(月額基本料金五〇〇円の6ヵ月分)の基本料金のお支払いのみで、今なら入会金と年会費をサービスの上、毎月一〇〇名様にTHE LINKS専用モデム(NGAII)をプレゼントします。まず下の資料券を官製ハガキに貼り、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、THE LINKSまで送って下さい。
■お問い合わせ
0120-251-063
資料請求券
MSX. f

ハドソン コンピュータ デザイナーズ スクール

HUDSON C.D. SCHOOL

コンピュータの夢。

夢中にさせる、とは、文字通り
夢の中にいるような気持ちにさせることをいうのでしょう。
メカと遊ぶのではなく、夢と遊ぶ。
コンピュータ・ゲームの新しいステージは、
こうあるべきだと思います。

絵が好きな18歳から25歳までの男女

生徒募集中

コンピュータ・ゲーム業界で
グラフィックデザイナーとしての
仕事を望む人

コンピュータ・ゲーム業界で
広く仕事を望む人

ハドソン独自の教育方式で
コンピュータ・ゲーム・
グラフィックデザイナーの
プロフェッショナルを
養成します。

4月開校

募集要項

養成期間 ■ 1年間 月~金 土日祝日休み
夏期冬期休暇あり

願書受付期間 ■ 1月15日~2月28日

試験 ■ 一次(書類選考・作品添付)
二次(面接)

合格発表 ■ 一次3月5日 二次3月20日

お問合わせ先 ■ 開校準備室
札幌市豊平区平岸3条
5丁目4番22号
平岸グランドビル402
ハドソン コンピュータ
デザイナーズ スクール株

TEL (011)822-3212

募集要項ご希望の方は無料でお送りいたします。

自然と人間の調和が大切なように、ハドソンは、コンピュータと人間の調和を大切に、より人間味溢れた、より人間を豊かにさせるソフトウェアの開発をしてきました。コンピュータの未来とソフトウェアの可能性を、より多くの将来性ある人達と語り合いたい————そんな思いで、この度のスクール開設となりました。

人の、気持ちの、中へ。アート新時代。

HUDSON COMPUTER DESIGNERS SCHOOL

札幌市北区北9条西4丁目エスターNガレリア5F&6F

ドラゴンアイズ

美少女ADV.真髄の感動!

話題沸騰!戦慄内容!

91年1月PC9801V～版発売中!2月PC8801SR～版発売!
3月MSX2/2+版・X68版発売!各定価6,800円。

●大人気の美少女ゲーム。そのブームの発信地として常に読者に美少女ソフトの楽しさをアピールしつづけてきた月刊テクノポリス。その大人気コーナー「レモンちっく・ワールド」でつちかったキビしくもあたたかい目が作った、美少女ゲームの真髄!

●すでにテクノポリス本誌で大好評の「ドラゴンアイズ」を原作に、さらに練り上げたシナリオがきっとゲーマーの心をつかんで放しません。

●シリアスな場面にはそれにふさわしいマジなメッセージ。かろやかなシーンには、遊び心がいっぱいのキャラ達のセリフが、絶対大満足。メッセージデータだけで当然1メガを超えます。

●美少女ゲームの命ともいえる200枚を超えるゲーム画には、トップグラフィッカーをおしみなく総動員。最高レベルの着色技術はテクノポリスならでは。

●そしてスーパー・レベルのBGM音楽。オープニングからエンディングまで、設定を大事にした音楽づくりが、25曲を超える新曲をディスクに押し込んでしまいました。流れるリズムを大事にした美少女ゲームの新トレンド。

夢・クリエイトする
GAME
テクノポリス

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM パソコンソフト制作室

フェアリーテール
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

通信販売
●現金書留の場合-商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合-郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号、東京7-140574フェアリーテールまでお申し込みください。

皇女アイネスと育った一角狼ジエア。平和な惑星ガールドリア。しかし皇子クリンドがある日突然姿を消した。身代金目あての誘拐か？それとも、不穏な計略の前ぶれか？日がたつにつれ、皇子行方不明はその波紋を広げてゆく。そして他の国々を巻き込む大戦の危機に直面する。一角狼ジエアはアイネスを守る女衛士フリッカや各国の美女達の助けを借りて、皇子捜索に向かう。惑星大戦は回避できるのか？運命を開く"渡り星"とは？そして最後に現れたドラゴンアイズ!

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そごう電器YES 5F	(011)214-2650
	パソコンショップパドソン	(011)205-1592
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テンコート一盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	テンコート一仙台本店	(022)225-5280
	テンコート一Dac!仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PIC(こばり店	(025)233-5791
長岡	丸善テバート 1F	(0258)33-4970
	丸善マイコンショップジャスコ長岡店	(0258)27-6003
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコランド2! 前橋店	(0272)21-2221
高崎	パソコランド2! 高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコランド2! 太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコランド2! 伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	ミドリ電気館	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館 1F	(0492)44-5461
上尾	ポンベルタ上尾	(0487)73-8711
所沢	サン家電所沢店 2F	(0429)39-5117
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)24-5318
八千代台	ラオックスハサヤ台	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)3255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)3255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)3251-1454
	サトームセン本店 5F	(03)3253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)3258-3711
	コムネ店	(03)3251-1523
	ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111
新宿	ラオックス新宿店	(03)3988-8686
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)3988-0001
	ビックカメラ池袋北口店 4F	(03)3986-6666
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)3496-4141
	ビックカメラ渋谷店A館 6F	(03)3477-0002
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋 5F)	(03)3708-1636
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(WIII 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 6F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ館	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	雅梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
大和	WAVE EYE大和店	(0462)63-9898
甲府	中込電気商会	(0552)24-5431
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	金長	(0263)32-0350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5336
富士	メルパ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルパ浜松本店	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)262-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
	エイテンメディア大須	(052)242-6591
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	シャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	シャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナガシ店A館 5F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カテンワールド四日市	(0593)54-3366
松阪	Kawai Bax店 8F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	ニノックスコア日本橋店	(06)647-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)344-2031
	J&P阪急三番街店	(06)374-3311
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	電電社三宮本店C-ソフト	(078)391-6171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷アソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタケチ	(0888)23-3181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-5711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-5281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)261-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)26-1333
熊本	寿屋本荘店	(0963)32-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(0963)52-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店 6F	(0988)62-7588

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込み下さい。(送料は無料です)

〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
ブラザー工業
新事業推進室
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)3274-6916
大阪営業所(06)252-4234

MSX・FANの既刊、新刊ご案内

MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー⑧

定価880円(税込)

お待たせ! ついにファンダムライブラリー⑧が発売になった。Mファンでもっとも人気の高いプログラムのページを集めて1冊の保存本に。今回は、1990年5月号〜10月号で掲載したゲーム・プログラムのなかから50本を厳選して掲載。そのほかサウンドとビジュアルのミニアート「AVフォーラム」やVRAM関係の記事を再構成したページも見逃せない。プログラムの初心者から、マシン語をあやつる人まで、プログラム・ファンのためのライブラリー!

エルフ美少女アルバム

定価1,380円(税込)

美少女ソフトの大御所エルフから発売になった全ゲームにスポットを当てた、エルフファンのための愛蔵本。ゲームのなかに登場する200名におよぶ女の子を集めた名鑑は圧巻だ。大ヒット作の『ドラゴン・ナイト』や最新作の『ドラゴン・ナイトII』のダンジョンマップや秘蔵の原画も特別収録。また、エルフの名作の紹介ももちろんある。さらに、エルフへ潜入したレポートやインタビュー記事は、ひとあじ違ったエルフがのぞける。そして、おまけは注目の袋とじ。これでキミもエルフの美少女に大接近だ。18歳以下の人は、その年に成長するまで絶対に開いてはいけないといういわくつきの企画だ。また、ポリスターから発売になったCDの裏話もこっそり教えてしまおう。とにかくエルフにどっぷりはまれる本なのだ。

ゲーム十字軍Vol.3

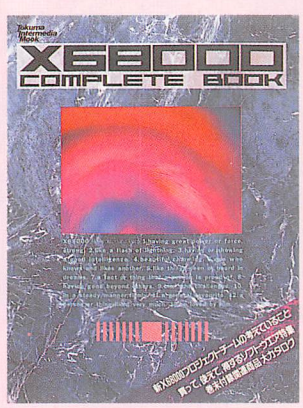
定価980円(税込)

月刊MSX・FANこと本誌で好評連載中のMSXゲームのウル技を集めた「ゲーム十字軍」を1冊にまとめた本。1年に1冊作って、今年で3年目。3冊目がこの10月に発売になったばかり。過去1年に発売になったゲームを中心に不滅の名作ソフトに関してのヒントや攻略、マップなどを圧縮して収録。ゲームにすこしでもつまっている人におすすめだ。さらに、いろんなゲームに登場する美少女を集めた桃色図鑑もおいしいところ。また、シミュレーションゲームの攻略記事を集めたストラテジーのページもある。巻末にゲーム・ミュージックのリストがついて、ゲームづくし、というわけなのだ。ゲームを買ったけど、最後まで行けなくてもったいないな、くやしいな、と思っている人にとくに買ってほしいな。

X68000 COMPLETE BOOK

定価1,200円(税込)

シャープのX68000のファンのための愛蔵本。目玉の記事は新X68000企画部隊への直撃インタビュー。来年の春にはどんなマシンが登場するか、注目の話がいっぱいだ。もちろん新機種のX68000SUPER HDや付属のSX-WINDOWについての特集記事もある。そして、市販のパッケージソフトを全部網羅しているところがすごい。ゲーム、アプリケーション、ユーティリティ、ツールと何でもある。さらにパソコン通信で手に入るフリーウェアの紹介も見逃せない。カラーページも半分以上使って、見せる見せる。ユーザー以外の人も見ていて楽しくなる本。



お求めはお近くの本屋さんへ
〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231 **徳間書店**

『ファンダムライブラリー⑧』のディスク版は全国のタケル(左の一覧表を見てね!)で好評発売中!

● MSX MSX2/2+・FDD 2DD ×1・2,800円(税込)

上の欄で紹介している『ファンダムライブラリー⑧』に掲載している全プログラムをディスク1枚に収録。1本ごとのソフトはメニュー画面からかんたんに選べるほか、マニュアルもそれぞれ画面上でフォロー。もちろん、本を持っているのでメニュー画面もマニュアルも必要ないという人にはファイル名入力だけですぐに遊べる。リストを見ることも、自分用に改造することもOKだ。中身は合計50本のゲーム・プログラムというわけだから、2,800円という価格は超お得。販売は、左の表にあるソフトベンダータケルで行っている。ぜひ、よろしく!

ついに日本版が誕生!!

© 1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED

視力回復

トレーニング講座

近視、乱視、遠視、老眼の
復活は夢ではない!!

●このハガキ1枚であなたの
眼が変わる!!

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

290

差出有効期間
平成4年8月
31日まで

切手はいりません

1 6 6 - □□

（受取人）

東京都杉並局私書箱44号
（〒166 東京都杉並区成田東4-36-15）

日本視力回復協会

視力回復トレーニング講座

※このハガキを今すぐポストへ!!

B298

●視力回復トレーニング講座のくわしい

案内書無料急送

氏名	フリガナ		年令
〒		電話	（　　）
住所	フリガナ		
	フリガナ		

ついに誕生!!

1か月の訓練で0.2から1.0も夢ではない!

©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED ★アメリカ視力回復協会編

視力回復 トレーニング講座

●器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いたベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます!!

強度の近視でも、あきらめるな! 遠視、乱視も訓練しだいで、視野はアザヤカ!!

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅にいながら、訓練ができる視力回復の最新プログラムがアメリカから上陸し、今全国で大変な評判となっています。もともと近・遠・乱視・老眼などは眼の病気ではなく、網膜の像の焦点が合わないために起る視覚的な現象です。当講座は全米で絶賛された《トレーナーシステム》を採用し、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果を上げ、あなたの眼をよみがえらせます。

アメリカから上陸。全米で最新理論大評判となる!! 画期的なトレーニング方法に基づいた全25パターンを遂に公開!!

ラクラク安心トレーニング。わずらわしいメガネ・コンタクトはサヨーナラ!

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、『朝晩20分』続けるだけでムリなく楽しく、目標を達成できます。

特に小・中・高の10代の近視には高い効果をしめし、早急の実行があなたの眼を救います。メガネやコンタクトは何かと不便なもの。

あきらめる前にあなたも体験してみませんか!

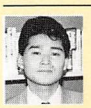
●当プログラムの開発者のご略歴

ユージンクォーリー博士

●ユージンクォーリー博士 カリフォルニアを中心に視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、実際の訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。●ベレスフォード博士 レスター大学の理学・哲学博士号をもつ英国の科学者。現在アメリカの科学発展協会会員で、米国検眼振興協会でご活躍中。

体験者の喜びの声

中学に上った頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしました。しかし失敗。現在、当講座でトレーニング中ですが、効果は抜群! 両眼が1.0以上になりそうです。 (島田龍也さん。15才)



以前サッカーをやっていてメガネをかける必要を感じていましたが、最近になってプログラムを開始。3か月後の運転免許の視力検査にもパスし、0.8以上にアップ…。 (加藤建二さん。20才)

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

案内書無料贈呈

お急ぎの方はお電話でどうぞ!!

☎東京03-3318-6111(代表)
●受付:朝9時30分～夜9時(年中無休)

左のハガキを今すぐポストへ!!

日ソ交流新時代へ向けて

東京↔モスクワ間パイプライン着工！

ゴルビーのパイプライン大作戦

日ソ交流新時代へ向けて、東京－モスクワ間をパイプラインでつなごうというビッグプロジェクトが動き出した。
落ちてくるパイプブロックを組み合わせパイプラインを造るのだ！

パイプブロックをつなげて

パイプラインをのばしていく！

Tim GAME PROJECT 1

4月12日
発売予定

ファミコン
ROMカセット

4,900円（税別）

発売　株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4－10－1

制作　徳間書店インターメディア株式会社

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
©TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC./COMPILE INC.

Nintendo GAME BOY™

Little Master

リトルマスター

ライクバーンの伝説

だれでもスグに遊べるRPGシミュレーションゲームの登場!! 簡単な操作で、お話がどんどん進んでいくぞ。闇の司祭ゲザガインを倒して、ライム姫を救い出すんだ!! 仲間どうしを合体させて強力な種族に変身しよう。アニメーションする戦闘シーンもかっこいいぞ!!

戦闘シーンだ!!

©1991 TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC./ZENER WORKS
ゲームボーイは任天堂の商標です。

Tim GAME PROJECT 2

4月19日
発売予定

ゲームボーイ
シミュレーションゲーム

4,200円（税込）

発売　株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4－10－1
制作　徳間書店インターメディア株式会社

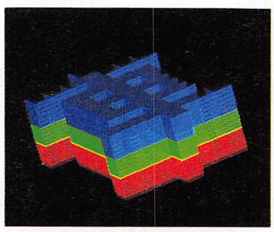
AVフォーラム

塾長:よっちゃん

原稿を書いているのは、1月15日の夜、休日出勤はまあいいとして、イラク情勢が緊迫しているというのに、冗談ばかり書いていていいのだろうか。

規定部門　お題は「車」

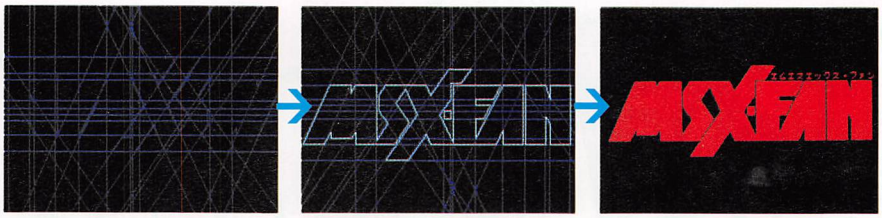
車社会なのだ。毎日の交通事故の件数を見るとびっくりします。ま、実際に仕事とかで車が必要になると、なしでは暮らせなくなるのも事実ですけれど。東京の空気は排気ガスで相当悪化してます。この前京都に行ったんだけど、市内でも東京よりはかなり空気がきれいでした。じゃあ、空を飛べるようにすれば交通渋滞もましになるかな、というのが浜岸クン(MSXt)の『そらとぶくるま』。美しいです。



↑フワフワ動くのが気持ちいいです

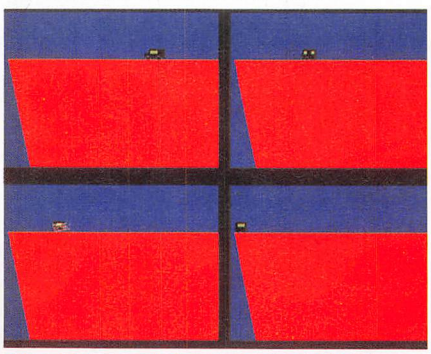
そらとぶくるま＊■福井県・浜岸雄

```
1 DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:SCREEN5:SETPAGE,1:CLS:LINE(0,1)-(6,1):LINE(1,3)-(5,7),,B:LINE(0,9)-(6,9):LINE(3,0)-(3,10):LINE(1,5)-(5,5):FORA=0TO9:LINE(29+A,A/2)-STEP(-19,9),7:LINE-STEP(6,30),4:LINE-STEP(5,23),2:FORB=8TO15:LINE-STEP(1,4),B
2 NEXTB,A:FORA=1TO19:LINE(19+A,15-A/2)-STEP(6,30),5:LINE-STEP(5,23),3:FORB=8TO15:LINE-STEP(1,4),B:COLOR=(B,0,0,0):NEXTB,A:FORA=0TO10:FORB=0TO6
3 P=POINT(B,A):IFP=15THENCOPY(10,0)-(38+5+28+6,113)TO(108-B*19+A*10,A*5+B*9),0,TPSET:NEXTB,AELSENEXTB,A
4 FORA=9TO15:COLOR=(A-1,6,2,2):COLOR=(A,5,1,1):C=A-16:SETADJUST(C*.8,C):COLOR=(7,0,0,ABS(C*.8)):NEXT:FORA=15TO9STEP-1:COLOR=(A,0,0,0):C=A-16:SETADJUST(C*.8,C):COLOR=(7,0,0,ABS(C*.8)):NEXT:GOTO4
```



↑まずはじめにＬＩＮＥ文で線をひく　↑最初は白で外形を表示します　↑カタカナのタイトルも付けて赤くなる

浜岸くんの2作目は『すごいくるま』。崖に向かって走ってきた車が急ブレーキをかけて、ぎりぎりのところでどうにかストップする、というチキチキマシン的なシチュエーション・ギャグ。土けむりのあがり方、車がスピンするところがなかなかすばらしい。えーと、高速道路を走っていると、しばしば事故の現場を目にすることがときどきありますが、これが怖い。明らかにガードレールを越えて崖の向こうに飛び出した形跡があったりして、事実は漫画ほどうまくはいかない。



↑ちゃんとしたアニメーションになってるのがすばらしい

すごいくるま＊■福井県・浜岸雄

```
1 COLOR1,4,0:SCREEN5:SETPAGE1,1:CLS:LINE(40,12)-(2,0),,BF:LINE-(6,4),4,BF:FORA=0TO1:CIRCLE(6+A*13,12),3,5:PAINTSTEP(0,0),1,5:LINE(29+A*7,13)-STEP(1,1),1,B:LINE(9+A*20,2)-STEP(8,3),3,BF:NEXT
2 FORA=0TO30:C=0:FORB=1TO25STEP1+A^2/18:COPY(B,0)-(B,14+(A>13)*2)TO((A-FIX(A/6)*6)*40+C,22+FIX(A/6)*20):C=C+1:NEXT:FORB=0TO25STEP1+(25-A)^2/300:COPY(26+B,0)-STEP(0,12-(A>4)*2)TO((A-FIX(A/6)*6)*40+C,22+FIX(A/6)*20+(A>23ANDC>7ANDA<30)*(1-(A>24))):C=C+1
3 CIRCLESTEP(0,4-(A<11ORA-RND(-TIME)*3>24)*120+RND(-TIME)*9),2,14,RND(-TIME)*6,RND(-TIME^3)*6:NEXT:NEXT:LINE(26,0)-(26,13),4
4 SETPAGE0,0:CLS:LINE(0,65)-(255,211),8,BF:LINE(3,60)-(30,211),4:PAINT(0,65),4:FORA=1TO156:COPY(0,0)-(26,14),1TO(255-A,50):NEXT:FORA=0TO30:COPY((A-FIX(A/6)*6)*40,20+FIX(A/6)*20)-STEP(37,16),1TO(99-A*3+(A>24)*4,48):FORB=0TO15-(A=30)*1500-(A=29)*700
5 NEXTB,A:GOTO4
```

このページの下に応募規定があって、来月掲載のものからは29字×29行に限定するつもりなんだけど、今回は例外あり。先月号のお題の「MSX・FAN」の最高峰、おめあてクン(MSXt)の『タイトル』です。これがよくできていて、たしかに表紙のMファンのロゴにそっくり。ＬＩＮＥ文とDRAW文で作ってるんだけど、まめですなあ。

タイトル＊■鳥取県・おめあて

```
1 SCREEN5:COLOR4,1:CLS:SETPAGE,1:COLOR,15,15:CLS:FORJ=3TO5:COLOR=(J,0,0,-(J>3)*5):NEXT
2 OPEN"GRP:"AS#1:X=255:SETPAGE,0:FORJ=0TO8:READL:LINE(0,L)-(X,L):GOSUB8:NEXT:LINE(62,0)-(0,154):GOSUB8:LINE(81,0)-(0,203):GOSUB8:FORJ=0TO21:READS,E:LINE(S,0)-(E,211):GOSUB8:NEXT:LINE(154,0)-(X,170):GOSUB8:LINE(172,0)-(X,140):COLOR5
3 DATA64,80,94,100,106,114,134,140,156,53,53,72,72,128,0,148,21,152,26,10,138,30,158,174,46,194,66,64,150,84,170,132,132,138,138,140,140,160,160,214,130,234,150,184,184,204,204,222,222,226,226,244,244
4 FORJ=0TO1:SETPAGE,J:DRAW"BM202,80L18M-24,54U20R7M+6,-14L13U6R16M182,80L42D58M128,110BR4D4R6U8L6D4BL4M138,94U16R9M156,64L20M120,90M116,80L36M74,90D16M+8,13M72,136U56L19M-4,8U8L19M6,140R19M31,128D6R18
5 DRAW"M+4,-6D12R35M101,118M89,98M98,84M+10,26M80,156R20M116,130M+4,10R58M+6,-14D14R18U60BR2D60R18U28M+4,8D20R18U60L18D14M222,80L18":NEXT:PAINT(40,90):PAINT(134,110):PAINT(220,90):SETPAGE,0:FORJ=1TO7:COLOR=(5,J,J,INT(4+J/2)):NEXT
6 GOSUB8:SETPAGE1,1:FORJ=7TO1STEP-1:COLOR=(15,J,J,J):NEXT:COLOR3:PSET(154,71),1:PRINT#1,"エムエスエックス・ファン":GOSUB8:GOSUB8:FORJ=1TO7:COLOR=(5,7,8-J,8-J):COLOR=(3,J,1,1):NEXT
7 IFSTRIG(0)THENCLOSE#1:RESTORE3:GOTO1ELSE7
8 FORT=0TO50:NEXT:RETURN
```

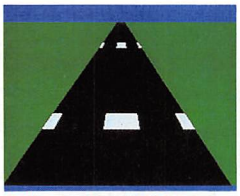
おなじみの藤井石材店くん、今回は3本採用で、称号はズドラトニーチェ再見と進化しました。規定部門のほうの作品内容は、ありがちなアニメーションなんだけど、同タイプ

■おわびと訂正　2月号『木星』の行10、5行目1文字目の「ー」は「－」(アイ)でした。おわびして訂正します。ごめんなさい、もうしません。

応募規定　①29字×29行以内のオリジナル作品。②原則としてハガキまたは封書で。③1行29字詰め、行番号は赤字で書く。④作品名と作品の内容説明、住所(〒と☎も)・氏名・ペンネーム・称号(あれば)を明記。【あて先】Mファン編集部・ＡＶフォーラム「自由部門」または「規定部門」へ。※ファンダムなどへの投稿ディスクにＡＶフォーラム応募作品を入れても可。ただし、手紙はかならず別に用意してください。

※このコーナーの掲載プログラムは、無印＝MSX（ＲＡＭ８Ｋ以上）MSX2/2+用、＊＝MSX2/2+（ＶＲＡＭ64Ｋ以上）用、＊＊＝MSX2/2+（ＶＲＡＭ128Ｋ）用、＊＊＊＝MSX2+専用です

の作品がいろいろあるなかで、いちばんまとまってました。東北自動車道を走っているとどこまでもまっすぐに道が続いているところがあって、アメリカン・ロックを聴いているととっても爽快なんだけど眠たくなりやすいので注意が必要。危ないです。

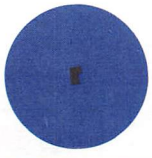

道はまっすぐ、地平線まで続く

車でGO＊■岡山県・ズドラトニーチェ再見藤井石材店

```
10 SCREEN5:COLOR15,0,10:J=1:N
=0:FORI=2TO25:J=J*1.1:N=N+1:L
INE(0,J*I)-(256,J*I+I+2),NMOD
8+1,BF:NEXT
20 LINE(130,0)-(0,220):LINE(1
30,0)-(250,220):PAINT(0,0):PA
INT(255,0):LINE(130,0)-(20,22
0),9:LINE(130,0)-(230,220),9:
LINE(130,0)-(100,220),9:LINE(
130,0)-(160,220),9:PAINT(128,
10),9:PAINT(132,10),9
30 COLOR=(10,2,2,7):COLOR=(15
,1,4,1):COLOR=(9,1,1,1):LINE(
0,0)-(256,7),10,BF
40 FORC=1TO8:COLOR=(C,6,6,6):
COLOR=(C,1,1,1):NEXT:GOTO40
```

自由部門　潜水艦に乗って

おめあてクンの2作目は、『レッド・オクトーバーを追え！』。なんのことはない、海面上に潜水艦の望遠鏡が顔を出してキョロキョロとあたりをうかがい、また沈んでいくたあいのない作品ですが微妙なユーモアが感じられて好評でした。ショーン・コネリーもかっこよかったし。


ブッと顔を出し、キョロキョロ見回す

レッドオクトーバーを追え！＊■鳥取県・おめあて

```
1 COLOR15,4,4:SCREEN2,0:DEFIN
TX-Z:SPRITE$(0)=STRING$(8,255
)
2 Z=RND(-TIME):X=RND(1)*230+1
0:Y=RND(1)*180+10:A=1:PUTSPRI
TE0,(X,Y),4:SPRITE$(1)="pPppp
ppp":FORJ=0TO7:PUTSPRITE1,(X,
Y-J),1:GOSUB4:NEXT:P$="ppppp"
:SPRITE$(1)="pPp"+P$:FORJ=0TO
3:READS$:A=6:GOSUB4:SPRITE$(1
)=S$+P$:NEXT:GOSUB4:A=1
3 FORJ=0TO7:PUTSPRITE1,(X,Y-7
+J):GOSUB4:NEXT:PUTSPRITE1,,4
:RESTORE3:GOTO2:DATA"xxx","pp
p","みみみ","pPp"
4 FORT=0TO20*A:NEXT:RETURN
```

プログラムを見ただけですぐわかるけど、BUTAXクン(M)の作品は音だけ。ふふふ、そっくりです。「トイレ」と命名しても納得しちゃうけど、それを『小便小僧』としたところにオフィシャルなメディアに発表するという社会性への配慮が感じられます。これが大切なのだ！（と、突然興奮）。

小便小僧＊■青森県・BUTAX

```
1 SOUND8,15:SOUND0,RND(1)*80:
SOUND0,0:GOTO1
```

全画面ブルーは海でもあり空でもある。藤井石材店クンの2作目は大空をジェット機が飛んでいく。飛行機雲がくっきりと2本の線になるんだけど、これが消えていくのがなかなかリアルです。小さな頃に空を見上げて見る飛行機雲には夢があったなあ。

飛行機雲を見ると、なんとなくいいことがある気がする

飛行機雲＊■岡山県・ズドラトニーチェ再見藤井石材店

```
10 COLOR15,4,4:SCREEN5:DEFINT
A-Z:FORI=0TO256:LINE(I,100)-(
I+2,100),15:PSET(I-1,100),4:P
SET(I-1,99),15:PSET(I-1,101),
15:X=RND(1)*256:Y=RND(1)*3:CI
RCLE(X,99+Y),4,4:NEXT
```

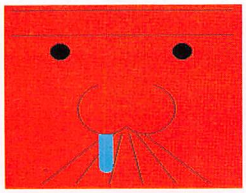
WORKSクン(MS)の作品もいたってシンプルなんだけど、美しいです。「A HAPPY NEW YEAR」というメッセージとともに送られてきたプログラムは、新年のパリ、年がかわると同時に花火が打ち上げられて塔のまわりがきらきらと光る。遅ればせながら、今年がよい年であることを祈ろう。

花火はけっこうユニバーサル

エッフェル塔＊■宮城県・WORKS

```
1 SCREEN2,0:SPRITE$(0)="00":C
OLOR,1,1:CLS:VDP(1)=VDP(1)XOR
64:CIRCLE(0,0),220,8,,,1.71:C
IRCLE(256,0),220,8,,,1.71:CIR
CLE(127,210),45,8,,,1.2:PAINT
(127,60),8:VDP(1)=VDP(1)XOR64
2 X=RND(1)*100+78:Y=RND(1)*19
2:C=RND(1)*15:PUTSPRITE0,(X,Y
),C:GOTO2
```

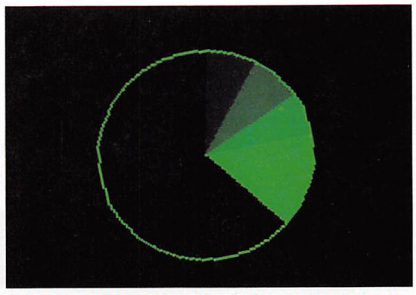
はっはっは、いやー、どうみてもバカボンのパパです。顔の中央部分を取り出しているんだけど、これだけ特徴的な顔も少ないだろう。青っぱなをたらしているのがポイントなんだけど、ほめていいものやら……。シンプルな顔面模倣（もほう）シリーズとしてサザエさん、サンダーバードなどが予想される。


青っぱながリアルなのがいや

パパ＊■岡山県・ズドラトニーチェ再見藤井石材店

```
10 COLOR1,9,9:SCREEN5:CIRCLE(
108,120),30:CIRCLE(150,120),3
0:LINE(100,90)-(158,140),9,BF
:FORI=0TO1:LINE(10,I*30)-(240
,I*30),1:NEXT:CIRCLE(60,50),1
0:CIRCLE(188,50),10:PAINT(60,
50):PAINT(188,50):FORI=0TO5:L
INE(108+I*8,150)-(40+I*35,210
):NEXT
20 COLOR,0:SETPAGE,1:CLS:CIRC
LE(7,75),7,7:PAINT(7,75),7:LI
NE(0,0)-(14,75),7,BF:FORI=0TO
135:COPY(0,150-I)-(14,150),1T
O(100,151),0,TPSET:NEXT:COLOR
15
30 GOTO30
```

海洋ネタ第2弾、TOMクン(M)の作品は、ソナーで魚雷の位置を確認している。どんどん本艦に近づいてきて、爆発しちゃうという悲劇的結末を迎えます。ソナーの画面上に魚雷が白い点で表示され、「ピーン」という音が出るのがきれい。猪木は実際に偉いと思いつつ、世界人類の平和を祈ります。


ね、ね、なかなかリアルでしょ。音がまたいいんだよな

ソナー＊■大阪府・TOM

```
1 SCREEN5:COLOR,0,0:CLS:P=-6.
28318530717796#:S=-P/14:C=0:FO
RN=0TO6:C(N)=6-N:NEXT:SPRITE$
(0)="@たる":X=169:Y=76:BEEP:ONI
NTERVAL=28GOSUB6
2 FORI=PTO-(S*2)STEPS:C=C+1:C
IRCLE(128,96),60,C,P,I+S,1.1:
PAINT(160,90),C:NEXT:CIRCLE(1
28,96),60,14,,,1.1
3 CIRCLE(128,96),60,14,P,P+S,
1.1:PAINT(160,105),14:CIRCLE(
128,96),60,15,,,1.1
4 FORN=0TO6:C(N)=C(N)+(C(N)=1
4)*14+1:NEXT:IFC(0)=12THENSOU
ND0,30:SOUND7,62:SOUND8,16:SO
UND11,103:SOUND12,94:SOUND13,
0:G=7:INTERVALON:GOTO5
5 FORN=0TO6:COLOR=(C(N),0,6-N
,0):NEXT:GOTO4
6 PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:COLOR
=(15,0,G,0):G=G-1:IFG=-1THENI
NTERVALOFF:X=X-5.125:Y=Y+2.5:
IFX=128THENCOLOR=(0,7,7,7):CL
S:GOTO 8
7 RETURN
8 SOUND0,255:SOUND1,13:SOUND2
,255:SOUND3,14:SOUND4,255:SOU
ND5,15:SOUND6,31:SOUND7,0:SOU
ND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:S
OUND11,255:SOUND12,90:SOUND13
,0:FORI=0TO150:NEXT:SOUND12,2
55:SOUND13,0
```

お★題

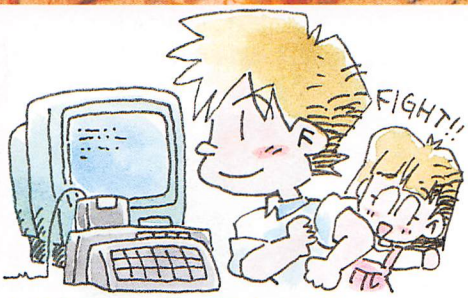
もはや忘却のかなただが、AVフォーラムの前身、サウンドフォーラム第1回のお題は「伝統的なギャグ」、植木等先生の偉大な姿を大きく写真で取り上げたのを覚えている人もいるだろうか。昨年の「スーダラ伝説」以来、紅白歌合戦から新年のお笑い番組まで、戦後最大のスターの復活ぶりはすさまじい。そこで、5月号のお題はきびしく限定して「植木等師匠」とします。「およびでない」、「バイそれまでよ」、「わかっちゃいるけどやめられない」等のすばらしいギャグ、腰の低いダンス・ステップ、笑いながら歌う特異な歌唱法などを研究しつくした塾生の力作を待つ。うむ、塾長もひさびさに興奮している。はい、スイスイスーダラッタ……。

特典　【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト（ただし定価で1万円以内）を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

MSX でパソコン通信したい人のページ ――第3回

パソコン通信

はじめの一歩



はじめての書きこみ

さあパソ通する人よっといで!! 連載再開のパソコン通信のコーナーだよ! 今回はいよいよネットにメッセージを書きこむ「アップロード」に挑戦するぞ!

ネット利用の真ずいは書きこみにあり!!

1か月お休みして再開のこのコーナー。前回までにパソコン通信に必要な道具と、主要な有料ネットの紹介、そして実際にネットに入会して情報を引き出す方法を紹介してきたけれど、実はまだとっても重要なことを紹介していない。

パソコン通信は情報を読むだけじゃなく、参加者であるキミたちが、情報の提供者なのだ。つまり書きこみ(アップロード)をやらなくちゃ、「パソコン通信をやってます」なんて、いえないと思わない?

「僕は作文は苦手だし、おもしろいことなんて書けないよ……」なんて思っちゃいけない。とにかく、習うより慣れろの精神で気軽にやってみようじゃないか!

最初はメッセージを書くのに時間がかかるし、手順をまちがえて何度も失敗するものだ。

かくいう担当者もはじめてネットに文書をアップしたときは、わずか数行の「はじめまして」のメッセージを書くのに40分もかかったものである。

というわけで、今回はMSXユーザーのためのメッセージ書きこみガイドだ!

はじめの一歩をふみ出すための心得

今回も大手のネットである、NIFTY-Serveを例にしてみた。ここには初心者専用のビギナーズコーナーがあり、書きこみの練習をするためのフォーラムがある。操作がわからなくなったときのためのヘルプ機能も充実しているので、安心して書きこみに挑戦できるだろう。

さて、メッセージを書きこむときには、やはり漢字を使った文書にしたい。

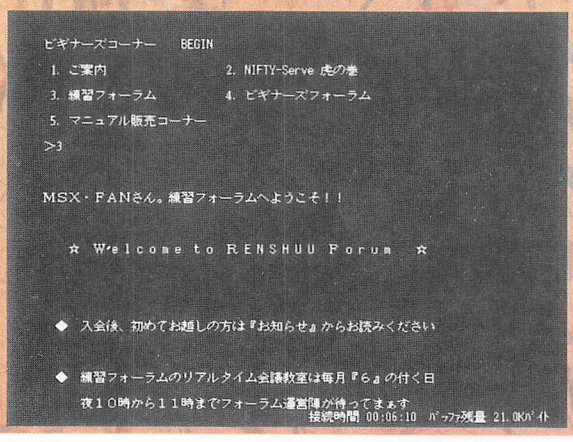
MSX専用ネット『LINKS』など一部をのぞくと、ほとんどのネットでは漢字が使える。一部の機種をのぞくMSX2+やターボRには、MSX-JEという、日本語入力の機能がある。MSX-JEを積んでいなくても、HBI-J1(※1)などのカートリッジがあれば、漢字まじりの日本語が入力できる。

CALL KANJI↵

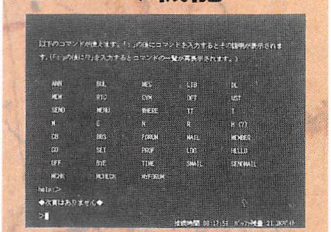
と打ちこむとBASICでも日本語入力の実験ができる。

さてネットにアクセスしたら、(CTRL)キーを押しながらスペースキーを押してみよう。すると画面の下に漢字変換用の行が現れるのだ。

NIFTY-Serve/ビギナーズコーナー



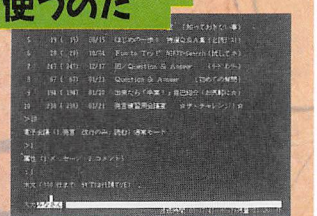
■ヘルプ機能



ネットに入っているときに操作がわからなくなっても、ヘルプ機能が助けてくれる

MSX-JEを使うのだ

MSX-JE搭載の機種であれば、(CTRL)とスペースキーを押して入力モードにできる



漢字変換用の行が画面の下に表示される。これで漢字まじりの文が打ちこめる

※1 ー日本語カートリッジ。 MSX2/2+用 価格1万7000円(ソニー)。ほかに、MSX-Write II(アスキー/2万4800円)なども同様に使用できる。

さぁ！はじめての書きこみに挑戦だ!!

さあ、いよいよ初書きこみに挑戦だ。ビギナーズコーナーに入ったら、手順にしたがって、練習フォーラムに入会し、『発言練習用会議室☆ザ・チャレンジ☆』に入ってみよう。

書きこみをするときに、いくつかのエチケットがある。

たとえば、メッセージの最後には、必ず自分のハンドルネーム(ネット上で使われる、ペンネームのようなもの)を書くことがその1つだ。

自分の書きこみに対しては責任を持つ、ということはネット参加者の最低のルールだ、ということを覚えておいてほしい。

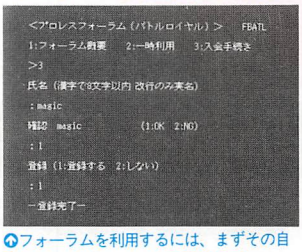
文書の入力にはローマ字入力とカナによる入力がある。

ふだんからワープロを使ったりしていれば文書の入力はそんなに難しくはないはず。

これからキーボードの入力を覚える人は、ローマ字入力をさきに覚えたほうがいいだろう。

さあキミのメッセージをたくさんの仲間たちにむけて発信してみよう！

フォーラムに入る



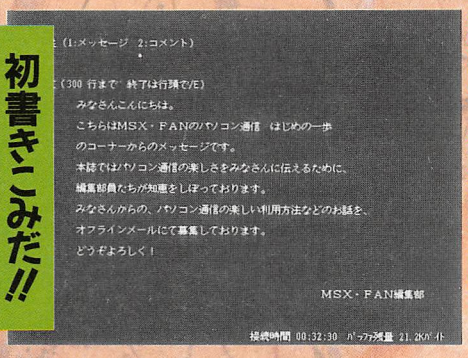
フォーラムを利用するには、まずその自分のハンドルネームなどを登録する

◉文書作成用キーの操作例

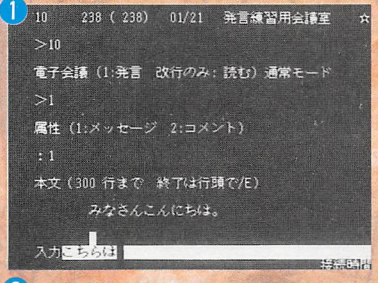
働き	キー	意味	
		変換前	変換中
変換	スペースキー	変換開始	次の候補に進める
	GRAPHキー	――	前の候補に戻す
	▲キー	変換開始	変換対象を長くする
	▼キー	変換開始	変換対象を短くする
確定	RETURNキー	ひらがなのままで確定する	変換中の部分を確定する
全確定	F5キー	入力中の文字を、現在表示されている状態で全部確定する	
カタカナ変換	F2キー	入力中の文字を全角のカタカナに変換する（漢字もカタカナになる）	
半角変換	F3キー	入力中の文字を半角に変換する（ひらがなと漢字は半角のカタカナになる）	
コード変換	F4キー	入力されたJISコードを、文字に変換する	
カーソル移動／変換中断	◀▶キー	カーソルを1字分左右に移動する	すべてひらがなに戻す
	SHIFT+◀ SHIFT+▶	カーソルを左端または右端に移動する	すべてひらがなに戻す
後退削除	BSキー	カーソルの1字前の文字を削除	――
削除	DELキー	カーソルの位置の文字を削除	――
全角スペース	SHIFT+スペースキー	全角のスペースを入力する	――
モード切り換え	F1キー	アルファベット入力とローマ字入力を切り換える	
作業中断／変換中断	ESCキー	すべての文字を消す	すべてひらがなに戻す
	CTRL+STOPキー	すべての文字を消す	

※HBI-J1使用の場合

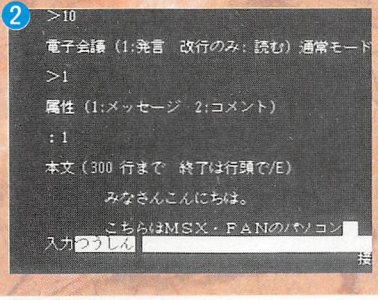
初書きこみだ!! 完成！感動の



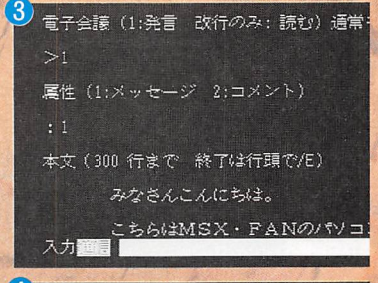
これは編集部で作ってみた見本のメッセージだ。最初は書きこみに時間がかかるかもしれないが、なれれば3～4分で入力できるようになる



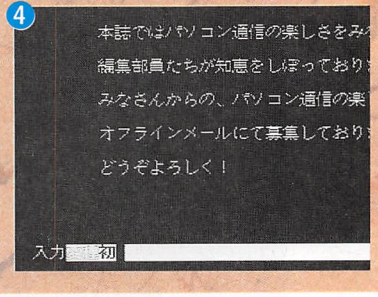
フォーラムに参加し、掲示板を利用する。まずはひらがなを入力する方法だ。〔CTRL〕とスペースを押すとMSX-JEの入力モードになる。その後キーボードから入力した文字は、画面の下に表示される。このままリターンキーを押せば、ひらがなの文字が確定し、画面に表示される。



英字を入力するには、F1のキーを押す。すると英文入力に切り替わる。日本語入力にもどすときは、もういちどF1を押す。ひらがなの漢字への変換は、スペースキーを押すこと。もし思った漢字にならなかったら、スペースキーをくりかえし押す。すると次々と候補の文字が出る。



候補の文字は例えば「きしゃ」を変換し、スペースを押すと「貴社、汽車、記者、帰社、着しゃ、帰しゃ……」と変換していくので、正しい文字のところでリターンキーを押して確定する。またカタカナは、ひらがなを入力したあとでF2キーを押すと、カタカナに変換されるのだ。



「へんしゅうぶ」が「変種初」と変換されたら、カーソルの上を押して、変換対象の文字数を減らし「へんしゅう」を先に変換することができる。メッセージができたら行頭で/Eと入力してリターンすると入力は終了。あとは手順にしたがって登録するだけだ。さあ、やってみよう！

FAN RADAR

エムエスエックスビュー

MSXView

ターボR専用GUI

GUIとはグラフィカル・ユーザー・インターフェイスの略。これまでの、コマンド入力主体だったコンピュータの難しさを、グラフィックをふんだんに使った画面によって解決しようというものだ。さて、その実力はいかに……？

アスキー
☎03-3486-8080
発売中

媒　体	.ROM　2DD×3
対応機種	MSX turbo R
セーブ機能	ディスク
価　格	9,800円

GUIとはいったい何ぞや？

はじめての人でも安心!!

MSX＝ゲームマシンと思っているあなた。その考えは、間違っている。悔い改めよ(笑)。

では、MSXの誕生した背景にはいったいなにがあったかというと、「ホームコンピュータ構想」、つまり、子供からお年寄りまですべての人に便利に使えるコンピュータなのだ。極端にいえば、おこづかい帳から、ワープロまで家族全員がいろいろな用途に手軽に使えるモノを目指していたわけ。が、しかし!! MSX-DOSにしてもMSX BASICにしても、コンピュータをまったく知らないごくフツーの人にしてみれば、それはそれは不親切きわまりないものであったのだ。

MSX-DOSを起動したときのプロンプト「A>」なんてその最たるもの。あれではなにも知らない人には「だからなんなの?」で終わってしまう。これではホームコンピュータどころの騒ぎではない!! 困った……。

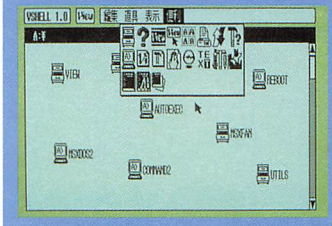
というわけで登場したのがこのMSXView。操作をわかりやすくするため、最近注目されているGUIを取り入れて、初めての人にも手軽に扱えるように考慮されている。

さて、GUIとはいったいなにか？ 早い話がプログラムやファイルをアイコンと呼ばれる図形にして画面に表示し、それをマウスで選ぶことによって自動的にプログラムが実行される、というシクミのこと。

MSX-DOSなどのコマンド型のインターフェイスでは、DIRやTYPEといったコマンドを覚えないとなにもすることができなかったのに対し、MSXViewのようなGUIではあらかじめ実行できるプログラムなどのファイル一覧が画面に表示されているので、ただマウスを動かしてクリックするだけのラクチン操作ですむ。これでMSXは、また一歩「ホームコンピュータ構想」という野望に近づいた!?

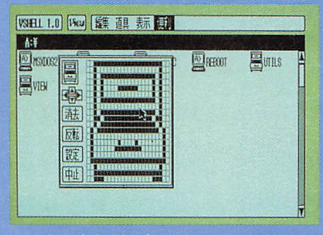
●アイコン様のおかげです

アイコンとは、いってみればビデオデッキの■●▶マークのようなもの。つまり停止、録画、再生などの文字(コマンド)を図形に置き換えたものだ。これがわかりやすさの秘訣なのである!!



アイコンの種類

MSXViewのアイコンにはこれだけの種類がある。文書ファイル、画像ファイル、プログラムファイルといったファイルの種類によって使い分けられるのだ。

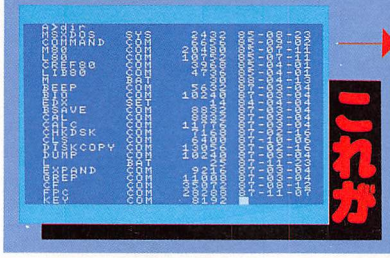


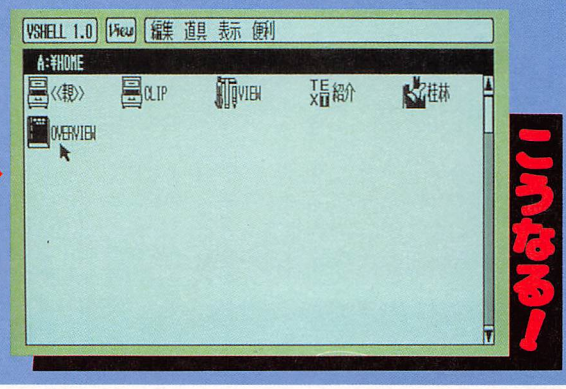
アイコンをデザインする

また、アイコンは自分の好きなデザインに変更することもできる。イカしたアイコンを描いて、他人とはひと味違ったMSXViewに仕立てあげることだって可能だ。

●わかりやすさが一目瞭然(いちもくりょうぜん)！

MSXViewの使用前、使用後。とてつもなく殺風景だったコンピュータ画面が、MSXViewでこんなに華やかに、わかりやすくなる。





10分学べば一生便利!?これがVSHELLだっ

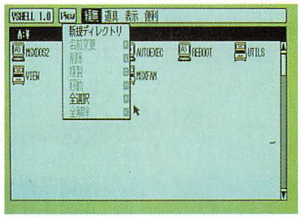
●編集メニュー
エディタかな？　と思われがちだが違う。新しくディレクトリを作ったり、ファイルの削除や名前変更、複写、移動といったファイル操作を行うメニューだ。

●道具メニュー
アプリケーションを実行。システムディスクに登録されているものは「ViewDRAW」、「ViewTED」、「ViewPAINT」、「ViewBOOK」の4種。

●表示メニュー
ファイルをアイコンで表示するか、ファイル名だけで表示するかを選択する。また、バラバラに配置されたアイコンをキレイに整頓することもできる。

●便利メニュー
ボリューム名(ディスクにつけることのできる名前)の変更、設定や、アイコンを自分の好きな図形に変更したりするときなどにこのメニューを開く。

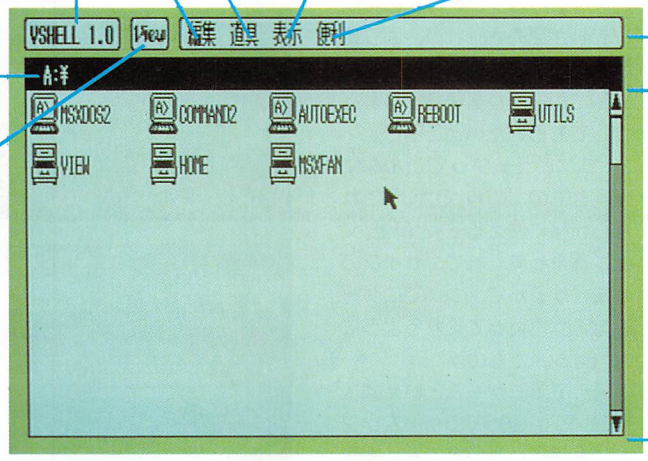
●メニューバー
メニューが表示される段。横棒状になっているため「バー」と呼ばれる。メニューを選択するとサブメニューが現れる(⬇)。



●タイトルメニュー
ドライブの切り替え、ファイル情報／ディスク情報の表示、ディスクのフォーマット、印刷といった作業を行う。

●デスクアクセサリメニュー
システム設定(マウスの使用、かな入力方式の設定など)、プリンタ設定、画面調整、単語登録、外字登録などができる。

●ディレクトリ名
現在画面に表示されているファイルのあるディレクトリ名が表示される。またボリューム名がある場合、それも表示される。



●スクロールバー
ファイルが多すぎて1画面に表示しきれない場合などは、ここをクリックして画面をスクロールさせるという寸法だ。

MSXViewの中核をなすのが上の写真のVSHELL。MSX-DOSでいうところのCOMMAND.COMにあたるプログラムだ。ファイルを複写、削除したり、MSXView用のアプリケーション(プログラム)を実行したりといったことが、マウスひとつでかんたんにできるように作られている。

では、画面を見てみよう。

まず、いちばん上にある行がメニューバーだ。たった1行しかないけれど、実はここに、VSHELLの機能の8割くらいがぎっしり詰めこまれているのだ。写真のまわりに書いてある説明が、ほとんどこのメニューバーの説明になっていることからも、その重要さをうかがい知ることができるというものだ。

そして、その下には、広いスペースにアイコンが並んでいる。ここが、ディスクのなかに入っているファイルを表示するエリア。MSX-DOSではDIRと打ちこまないとファイル一覧が出なかったが、VSHELLでは常にDIRした状態になっているというわけ。

ここで、例えばViewTED(MSXView付属のテキストエディタ)で書いた文書をクリック(マウスのボタンを押すこと)すると自動的にViewTEDが起動して、その文書を編集することができるのである。んー、いたれり尽くせり。

画面右端のタテ1行はスクロールバーといって、ファイルの数がものすごく多くて、1画面に入りきらなかったときに使うもの。ようするに、このスクロールバーで画面をスクロールさせ、すべてのファイルが見えるようにしようというモクロミだ。

と、いろいろ説明してきたがこんな文章を読むより、実際に使ってみたほうがはるかにわかりやすい。最初は多少わからなくても、マウスでいろんなところをクリックしているうちに自然と使い方が身についてしまうのである。

●MSXViewの未来は……？

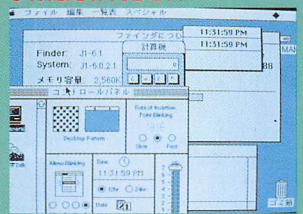
本格的なGUIを実現するにはアイコンなど大量のグラフィックを高速に扱う必要があるので、これまでのMSXでは速度的にツラいものがあった。が、ターボRに搭載されたR800という高速CPUのおかげで、その難題もクリア。MSXViewの誕生とあいなったわけだ。

では、他のマシン(16ビット機や32ビット機)だとどうなのかというと、既にGUI環境はしっかり整っている。

なかでも、マッキントッシュはGUI環境を実現するために誕生したマシンだけあって、使い勝手に関しては他のマシンを寄せつけないほどの実力と実績を持っている。

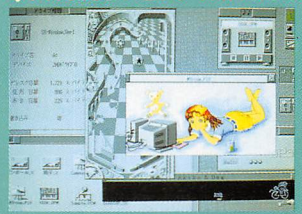
国産マシンでもPC-9801＋MS-Windows、X68000＋SX-Windowと続々、GUI化が進められている。しかも、これらは画面のなかにさらに画面をいくつも作って、複数のプログラムを同時に実行できたりする。

●Macintosh



↑GUIの老舗。長い時間をかけて着々と改良されてきただけあって、細かい部分での使いやすさにもみがきがかかっている

●X68000＋SX-Window



↑昨年登場したX68000用GUI。複数のプログラムを同時に動かすことができるようになっているのだ

どんどん増えてね、アプリケーションソフト

「コンピュータ、ソフトなければただの箱」という名言があるが、それはMSXViewにしたって同じこと。ただ「わーい、アイコンが出たー//」と喜んでいるだけではまったく能がない。

そこで、MSXViewにはすぐに使えるようにテキストエディタViewTED、グラフィックエディタViewDRAW/ViewPAINTなどのアプリケーションソフトが付属している。

テキストエディタとは、いわばかんたんなワープロのようなもの。倍角や網かけといった飾りはつけられないものの、プログラムやかんたんな文書を書くだけならば必要十分な機能を持っている。

ViewDRAWとViewPAINTはともにグラフィックエディタだが、どんな絵(図形)を描くかによって使い分けができるようになっている。

現在MSXView上で動くプログラムはこれらの付属アプリケーションソフトしかない、というのがいささか心もとない部分ではあるのだけど、MSXViewが普及していけば自然と対応ソフトも増えていくはず。項目ごとに書いた数値が自動的に計算される表計算ソフトや、大量のデータを管理するデータベース、データをカード式に管理するカードソフトなどの実用ソフトが発売されれば、より便利になることは確実。とりあえず、このあたりを早急になんとかしてもらいたいところだ。

「コンピュータってこんなに便利なものなのね」とか、「これなら仕事に使えるぞ」と母上、父上が理解してくれて、サイフのヒモがゆるんで、ついでにゲームなんかも買ってくれるようになればシメたもの//

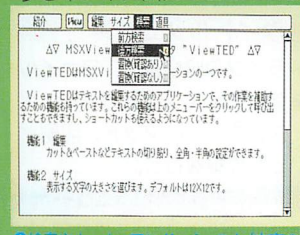
そうそう、ゲームといえば、MSXView対応のゲームソフトにも期待したいところ。操作が統一されるので、ゲームごとにシチ面倒くさいマニュアルを読まなくても、すべて同じ感覚で遊べるようになるからね。

●View TED

ViewTEDはテキストエディタ。文書を作成するのに使う。

ワープロとどこが違うのかというと、ワープロが文書をきれいにプリントアウトすることを目的としているのに対して、テキストエディタでは大量の文書を効率よく入力することをめざしている。

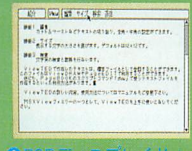
そのため、ViewTEDにはワープロでいう倍角や下線、罫線などの機能はない。が、ViewTEDで作成した文書は、ViewDRAW、ViewPAINTなどで読みこめるので、必要であればそちらで装飾してからプリントアウトすればよい。また、そのほうが、ワープロよりもキレイに出力できるのだ。



↑検索やカット・アンド・ペースト(文字の切り貼り)といった機能も、マウスでメニューをクリックするだけで行える

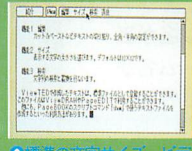
文字サイズは画面に合わせて3種類

●12×8



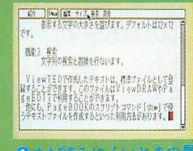
↑RGBディスプレイじゃないとつらいが、そのぶん広い範囲が一度に見られる

●12×12



↑標準の文字サイズ。ビデオ入力のテレビなどでも普通に読めるだろう

●16×16



↑まだ読みにくいときの最終手段。お年寄りにもよく見える大きさだ(多分)

●ViewDRAW・ViewPAINT

ViewDRAW/ViewPAINTはともにグラフィックエディタ。なんで2種類もあるのかというと、それにはレッキとしたわけがある。

まず、ViewDRAW。

これは絵というよりも正確な図形を描くためのソフトだ。ふつうのグラフィックエディタと違って、絵が座標データとして記録されるのである。BASICでいうLINE文やCIRCLE文で絵を描いていくようなものと思えばよいだろう。この方式だと、ふつうの絵を描くにはよっぽど練習しないとギサギザな線しか描けないので「あー、イライラするなー」ということにもなるけれど、ちゃんと利点だってあるのだ。

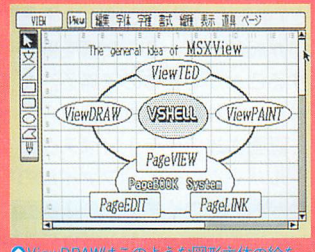
それは、「拡大、縮小しても線がなめらか//」ということ。

ふつうは拡大するとドットが荒くなってしまうが、ViewDRAWのように座標データで絵を描くツールだと拡大、縮小する場合は座標をずらして線を引きなおすため、ドットが大きくなったりはしないというわけ。

そしてViewPAINT。

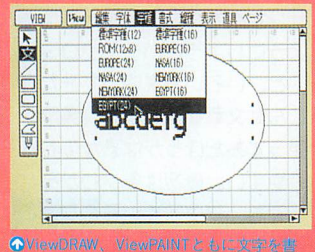
こちらはよくあるフツーのグラフィックエディタ。マウスでグリグリっとやればそのまま線が引かれる。

なお、ViewDRAW、ViewPAINTともに色をつけることはできない。どうしても色をつけたいときには、1度セーブしてから、PageEDITというソフトで着色しよう。



↑ViewDRAWはこのような図形主体の絵を描くのに適している。図形ごとの配置変えなどもちょちょいのちょいだ

↑いわゆる「絵」を描く場合はViewPAINTのほうが有利。使い方は他の市販グラフィックエディタとほとんど同じだ



↑ViewDRAW、ViewPAINTともに文字を書くこともできる。しかも、フォント(字体)や飾りの種類が豊富なのだ。

↑使えるフォント(字体)や飾りを使い尽くしてみた図。さらに字の大きさなども自由に設定することができる

PageBOOKでカンタン♡プログラミング

MSXView付属のアプリケーションのなかでも特におもしろそうなのが、PageBOOKだ。これは、PageEDIT、PageLINK、PageVIEWの3本からなるプログラミングツールである。もっとも、プログラムというよりは、どちらかというと本を作っていく感覚に近いのだけど……。

そしてなによりありがたいのが、たかだか25個のスクリプトコマンドを覚えればよいだけのお手軽さ。じゃあ、大したことはできないんじゃないの？　と思われがちだが、ところがどっこいなかなかすごいヤツなのだ。

確かに、複雑な計算や高度な処理なんかはできないものの、かんたんなアドベンチャーゲームくらいならすぐに作れてしまうほどの実力を持っている。

では、実際に作っていく過程を説明しよう。

まず、PageEDITで表示したい絵を描く。本の1ページ1ページを作っていくようなものだ。そして、さらに画面のどの部分がクリックされたかによって実行するスクリプトコマンドも一緒に書きこむ。スクリプトコマンドには、

・指定のページにジャンプする
・文字列の表示

などの命令があり、たとえば、画面上の「3ページへ行く」という部分がクリックされたらgo　3（3ページ目に移動）が実行されるようにしておけば自動的に3ページ目が表示されるというわけ。

で、絵をすべて描き終えたら今度はPageLINKの出番。

PageEDITで描いた絵は、まだどの絵が何ページかが決まっていないので、これをページごとに並べてホチキスで止めるような作業を行うのだ。

こうしてできた本（プログラム）を読む（実行する）のがPageVIEW。

アイデアしだいで、単語帳やクイズゲームなど、作れるものは無限大だっ//

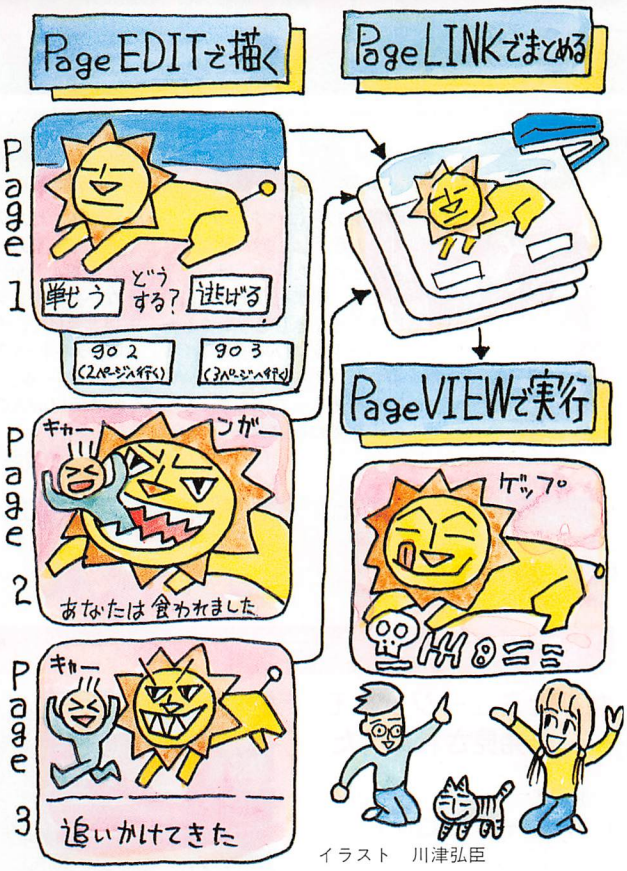
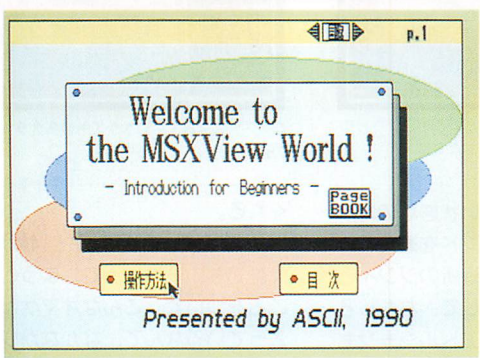


イラスト　川津弘臣

MSXViewの機能はPageBOOKが教えてくれる



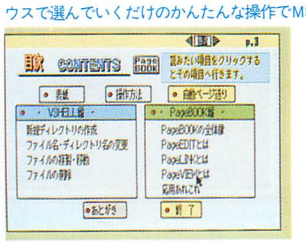
買ってよかったと思わせるゴージャスなタイトル画面。選択肢をマウスで選んでいくだけのかんたんな操作でMSXViewの機能を紹介

PageBOOKの機能を知るいい例が、MSXViewを紹介するサンプルプログラムとして入っている。

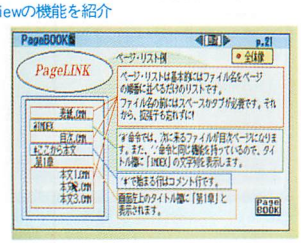
画面の指示に従ってマウスをクリックしていくと、MSXViewのすべての機能がわかるようになっている親切なデモなのだ。

知りたい機能を選ぶと、懇切丁寧な説明がパッと表示されるのはなかなか気持ちがよい、と同時にいい意味で「本当にこれがMSX？」と疑いたくなってしまったりもする。

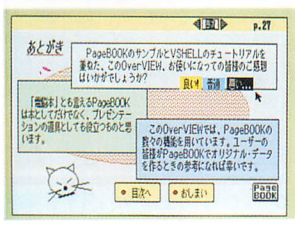
また、MAZEというごくかんたんなゲームや、季節のスケッチというデモからもPageBOOKの可能性がわかるぞ。



目次画面。見たい機能を呼び出す以外にも、本のように順番に読むこともできる



PageBOOKでのデータの作り方などもひとつひとつの項目ごとに詳しく解説



あとがきでは、使ってみての感想を聞いてくる。これに答えると……

●MAZE

矢印の方向に進んでゴールにむかうかんたんなゲーム

●季節のスケッチ

春夏秋冬の文字をクリックすると、葉の色や背景が移り変わるデモプログラム。ちょっと寂しい木ではある……

ごめん、ごめん、FRAYのマップはスペースのつごうでないの

ゲーム十字軍

今月のトビラ

昨年の12月にバタバタとゲームが発売されたので、お正月はしあわせなひとときを過ごした人が多かったみたいで、けっこうなことです。おかげさまで、新年そうそう、山のようなハガキをまえにぼうぜんとしちゃいました。というわけで、今月の十字軍はウル技特集です。『エメラルド・ドラゴン』、『サークII』、『FRAY』、『ランペルール』と役者もそろっています。もちろん水滸伝「108人の豪傑を集める」レポートの発表もあります。

イラスト・埼玉県／TADAYOSHI

ゲームのぞき穴

エメラルド・ドラゴン

なんとミュージックモードが発見されたのだ

まずオープニングディスクをいれる。そして(C)、(D)、(E)、(F)、(G)、(H)、(I)、(J)の8つのキーを押したままリセット。このとき注意してほしいのは、8つのキーのほかには、なにもキーを押してはいけないということ。成功すれば、オープニングにならないで、ミュージックモードになる。聞ける曲はオープニングディスクに

オープニングに入っているこの8つの曲が聞ける

入っている曲だけだぞ。また、この技はFM音源内蔵の機種か、FMパックがないとできないので、注意してくれ。

(神奈川県／TMC・17歳)

いきなり超強力な武器が買えちゃう大技だぞ

フウォーウィーの町の武器屋で買い物をするとき、ふつうは(1)から(3)までのキーしか使わないが、ここで(9)を押してみよう。すると店員が特別にとっておきのものを出してきてくれる。ホーリー・ブレード、バトル・アックス、コンポジット・ボウの3つだ。ちょっと高いけど、お金をためてなんとかして買いたいしろものだ。

(神奈川県／吉本敏勝・?歳)

ここで〔9〕を入力する

なかなか品ぞろえのいいこの店。さらにまだいいものを隠していたとは

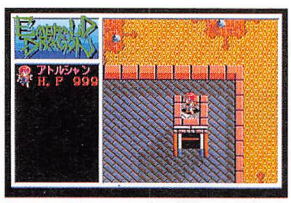
剣・大型武器・弓のなかでも最高クラスの武器を売ってくれる

とってもかんたんで、とってもおもしろい技

やり方はかんたんだ。ゲームをふつうに立ちあげ、システムディスクをロードする(ただし、1度でもシステムディスクにセーブしているとできない)。するとなにも入っていないはずなのだが、アトルシャンが1人でどこかの建物に立っている状態になる。しかもHPは999。でも、どこにも動けない状態なのだ。ここで相談コマンドを選んでみよう。バギンが近所のジジイという名前で登場して、おもしろいことをいう。アトルシャンもへんなことをいって楽しませてくれる。

(東京都／中島大介・14歳)

☆誰でも1度はやってしまうところをついて、こんなオマケが入っているなんて、なかなかウレシイじゃない。



なにも入っていないシステムディスクをロードすると、こんなところに来てしまう

困ってしまい相談コマンドをやる。バギンならぬ近所のじじいの登場だ

やべえ、近所のじじいに怒られちまったぜ。逃げろー

孤独なアトルシャン。こんなことならタムリンの電話番号を……、なんていってる

◆◆◆◆ 新コーナー タイトル未定 ◆◆◆◆

似て非なるもの ●リポビタンD→リタビポンD／いものこ汗→いのもこ汗。だめ? ねえ。(千葉県／柳原葉子・?歳)☆いものこ汗ってなに?●いそのなみへい→なみのいそへい／マイケルジャクソン→ジャイケルジャソン／マイクタイソン→タイクマイソン／ベンジョソン→ジョンベンソン。どんなもんでしょー。また、私の友人はMSXのことをSMSEOといった、ピーもんです。(福島県／白井貴典・17歳)☆うーん、まだまだもうひとつ。似てるけど意味が違う、あるいは、ないという大ボケを期待しています。

今月のプレゼント ゲームプレゼントはエメ・ドラのTMC。テレカは吉本敏勝、中島大介、大辻司、浜田和弘、塚越康隆、田村洋、北村俊雄、フレイア・ジェルバーン、弥山兵寛、伊藤秀幸、小栗守雄とイラストの採用者全員に。

◆◆◆◆新コーナータイトル未定◆◆◆◆

第2回激ベナ大会どうしよう委員会御中　「激ベナ大会はまだかいな」というコーナーを作りましょう。（神奈川県／小西泰仁・19歳）という意見に代表されるように「激ベナ大会」を待ち望む声は多い。だが、今回はあえて激ベナ大会を行わなかったらどんなしあわせが待っているかというと……。①編集部がしあわせ→これはもう、ただでさえ忙しいのにこれ以上仕事が増えてたまるかってなもんである。②読者もしあわせ→意外なようだが、激ベナ大会はページをたくさん使う。必然的に増ページ＝特別定価となって価格が上がってしまうのだ。もっとも本当は高い本を安く売っちゃいますというのが特別定価なんだけど……。次号ではいよいよ……。

■サークII

やっぱりあったぞ。ボツ・グラフィック集！

まず、がんばってゲームをクリアする。エンディングが終わったら、そのままで5分間ほど待っていればいいだけ。するとボツ・グラフィック集のタイトルが出る。スペースキーでつぎつぎにグラフィックが見られる。

（三重県／大辻司・？歳）

↑ゲームをクリアしてこの画面になったら、あとは5分間待つだけでいいぞ

↑ボツ・グラフィック集のタイトル。こういうのってファンにはうれしいのだ

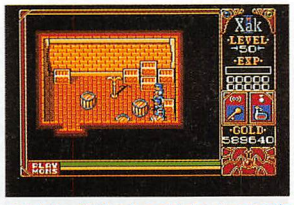
↑サークIIにまったく関係のない、おまけのグラフィックも2枚入っている

やっと来たのに……。哀れラトクのハマリ技

デスマウンテンにむかう船で、フレイと1回話したあとでフレイに何度も体当たりをすると、変なところに行ってしまう。

（大阪府／浜田和弘・？歳）

↑ここでピクシーと話した後、そのまま何回もフレイに体当たりを続ける



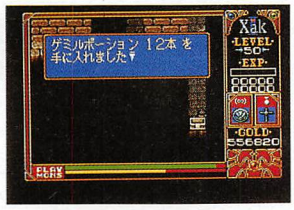
↑ふだん、行くことのできないところに行けたけど、フレイがじゃまで出られない

とってもお得な宝箱がこんなところにあるぞ

カウリャンの城、「西の塔の2F」にある右下の部屋の小さな穴の奥に、ゲミルポーションが12本も入った宝箱がある。

（千葉県／塚越康隆・14歳）

↑ここが西の塔にある部屋のなか。よく見ると、ラトクの後ろの壁に小さな穴がある



↑穴のなかはちょっとしたダンジョンのようだが、がんばって進むと宝箱がある

■FRAY

サークで予告していた隠しゲームがあった！

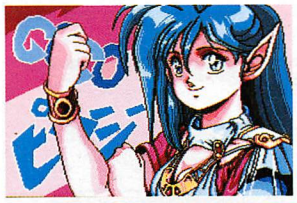
『GOGOピクシー』という隠しゲームがあるのを発見しました。(G)と(O)のキーを押しながらデモディスク1を立ちあげれば、派手なタイトルの後にゲームが始まります。

プレイヤーはピクシーを操って、ロボットなどを倒しながら進む。最後には巨大化したフレイが襲って来たりして、けっこう楽しいです。

また、ボツグラフィック集が終わってから5分ほど待っていると、さらに4枚ほどグラフィックが出てくるんです。

（長野県／田村洋・？歳）

☆グラフィックのやり方は右上。



↑この派手なグラフィックがタイトル画面なのだ

↑この巨大なフレイと女の戦いをくり広げるのだ

ボツグラフィック集を発見！　今回は4枚だ

(B)のキーを押しながらデモディスク0を立ちあげるとボツグラフィック集を見ることができます。

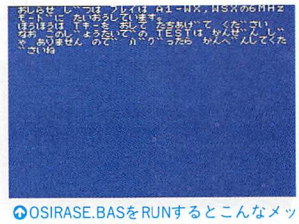
（三重県／北村俊雄・14歳）

↑こんなグラフィックが4枚ほど入っているのでゲームが終わっても楽しい

WX、WSXにだけできる高速モードを発見

(T)のキーを押しながら立ちあげるとパナソニックのA1-WXとWSXではクロック周波数6MHzで動きます。ふつうは3．57MHzだから倍とはいわないまでも速くなることは間違いありません、よく知らないけど。詳しくはデモディスク0のOSIRASE.BASを見て。

（愛知県／フレイア・ジェルバーン・？歳）


↑OSIRASE.BASをRUNするとこんなメッセージが表示された

ランペルール

なんと隠れシナリオがあるという意外な真実

ランペルールで隠れシナリオを発見しました。

①ナポレオンの身分を皇帝にする(シナリオはどれでも可)。

②戦闘でわざとナポレオンが捕らえられるようにする。周りに退却できる都市がない状態で攻めこまれるとよい。

③するとナポレオンは「フランスよ、私は帰ってくる」と捨てゼリフを残し、エルバ島に流されてゲームオーバーになるが、もう1度プレイしますか、と聞いてくるのでYを選ぶ(リセットをしないこと)。

④新しくゲームをはじめると、シナリオ選択画面で、「5. エルバ島脱出(皇帝の帰還)」という幻のシナリオが現れる/

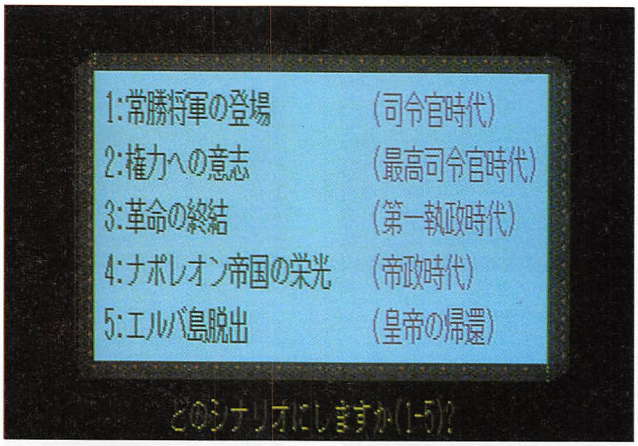
これでまた、ゲームが楽しめる/

(滋賀県/弥山兵寛・12歳)

☆光栄のハンドブックに、ナポレオンの百日天下の隠れシナリオがあるらしいことが載っていたけど、ついにそのやり方が究明された。

はっきりいってこのシナリオはかなり難しい。フランスは全部で6都市持っているのだが、配下の軍人が少なく(もちろん兵力も)、周りは敵だらけ(しかも1度滅亡した国まで復活しているのだ)。加えて、史実通りミュラやベルナドットが連合国側に寝返っているうえ、イギリスがアムステルダムに上陸していてガンガン攻めこんでくる/よほどうまくプレイしないと、フランスの滅亡は時間の問題。上級者向けのシナリオといえるだろう。

1度ゲームをクリアした人は挑戦してみたらいかがかな。



↑ふだんなら4種類しかないシナリオ選択画面に、新しい5つ目のシナリオが増えている

ロゼッタストーン発見しちゃうエジプト遠征

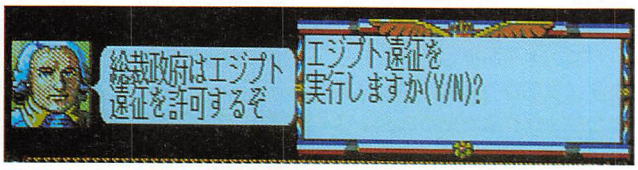
隠しイベント、エジプト遠征を発見しました。

ナポレオンを最高司令官の身分にして、1798年4月にパリにいるようにすると(シナリオ2なら開始直後にパリに移動させるだけ)、総裁政府がエジプト遠征を許可してくれるので、遠征を行う。そしてエジプト遠征を続けていくと、1799年1月に学術調査隊がロゼッタストーンを発見する(これを見つけなければダメ)。翌月フランスに戻ると、有名なブリュメール18日のクーデターを起こし、シナリオ2のクリア条件を満たしていなくても第一執政になれる。たまに遠征に失敗して、ロゼッタストーンが発見できないこともある。

(北海道・伊藤秀幸・19歳)

☆ブリュメールとはフランス革命暦で2月のこと。このイベントでも、史実どおり、1799年2月にクーデターを起こして総裁政府を倒し、第一執政になることになる。

なお、エジプト遠征中はなにもすることができない。

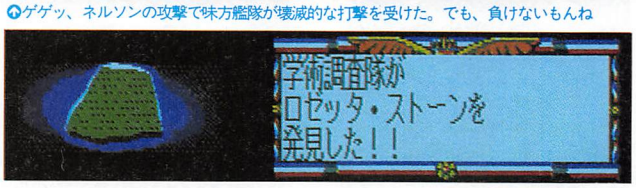


↑総裁バラスがエジプト遠征を許可してくれる

↑さあ、エジプト遠征に出撃だ。敵を討ち滅ぼしてくれるわ

↑我がナポレオン軍団に敗北の2文字はない

↑ゲゲッ、ネルソンの攻撃で味方艦隊が壊滅的な打撃を受けた。でも、負けないもんね



↑やった、ロゼッタストーンを発見/ まさに権力への石(意志)ってやつですね

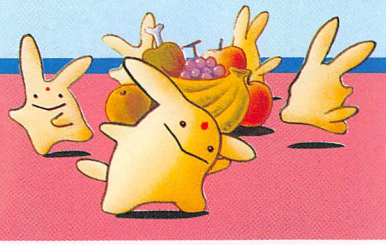
新コーナータイトル未定

真夜中のラジオ　Kクンは自室でラジオを聞きながら勉強していた。ふと、時計を見ると11時30分。よく勉強したなあ、と思っているとラジオのニュースが耳に入った。「本日、7時10分A市で火事がありました。なかにいた老人が逃げ遅れて……」そうか、それで夕食時に救急車が走っていたんだな。Kクンは思った。「10時20分A市のコンビニエンスストアーに強盗が入り、男は店員を殺害した後、逃走、いまだ捕まっておりません」えー、この近くだなあ、と思ったら急に大雨が降ってきた。そして、轟音(ごうおん)。……つづく。

空想科学読本

カーバンクル解剖学

コンパイルの『魔導物語1-2-3』や、DSでとびはねているかわいくてヘンチクリンなやつを、バラしてみました。



謎のぬいぐるみ状生命体を研究する

カーバンクル(学名カーバンクル・コネコネンス・コンパイラス)は全長20㎝、体重200ｇ程度のウサギに似た直立2足歩行もできる小動物である。

伝説の少女魔導士「ラッコ」、あるいは魔王サタンの使い魔(魔導物語1－2－3参照)としておとぎ話の生物とされていたが、1990年に広島市内のカレーショップでらっきょうをつまみ食いしているところを捕獲され、実在が確認された。

発見当初は、げっ歯類(ウサギやネズミの類)の変種と考えられたが、研究の結果従来の常識を無視した新種の生物と判明し、学会をゆるがせた。

彼らの最大の特徴は、体全体がぬいぐるみのような構造になっていることであり、空気を大量に含んだスポンジ状の体組織と、木綿のタオルに似た感触の体毛とにより、「ふかふかして気持ちよい」生物と評されている。

体内の細胞組織は未分化な部分が多く、おどろくべきことにその細胞は、生命活動を営むために必要な作業をすべて行うことができる。つまり体全体が脳であり、消化器官なのである。

もっとも、通常のほ乳類のような複雑な消化器官は彼らには存在しない。体に比すると非常に大きな口から摂取された食物は袋状の胃に入り、胃壁から分泌される、酸、アルカリ系の物から一種のシンナーのようなものまでをふくむ多種の消化液により、無駄なく分解吸収し、あらゆる化学反応を用いてエネルギー化する。つまり彼らは、例え水だけでも水素と酸素をエネルギーとして平然と生命を維持できる、超生物なのである。

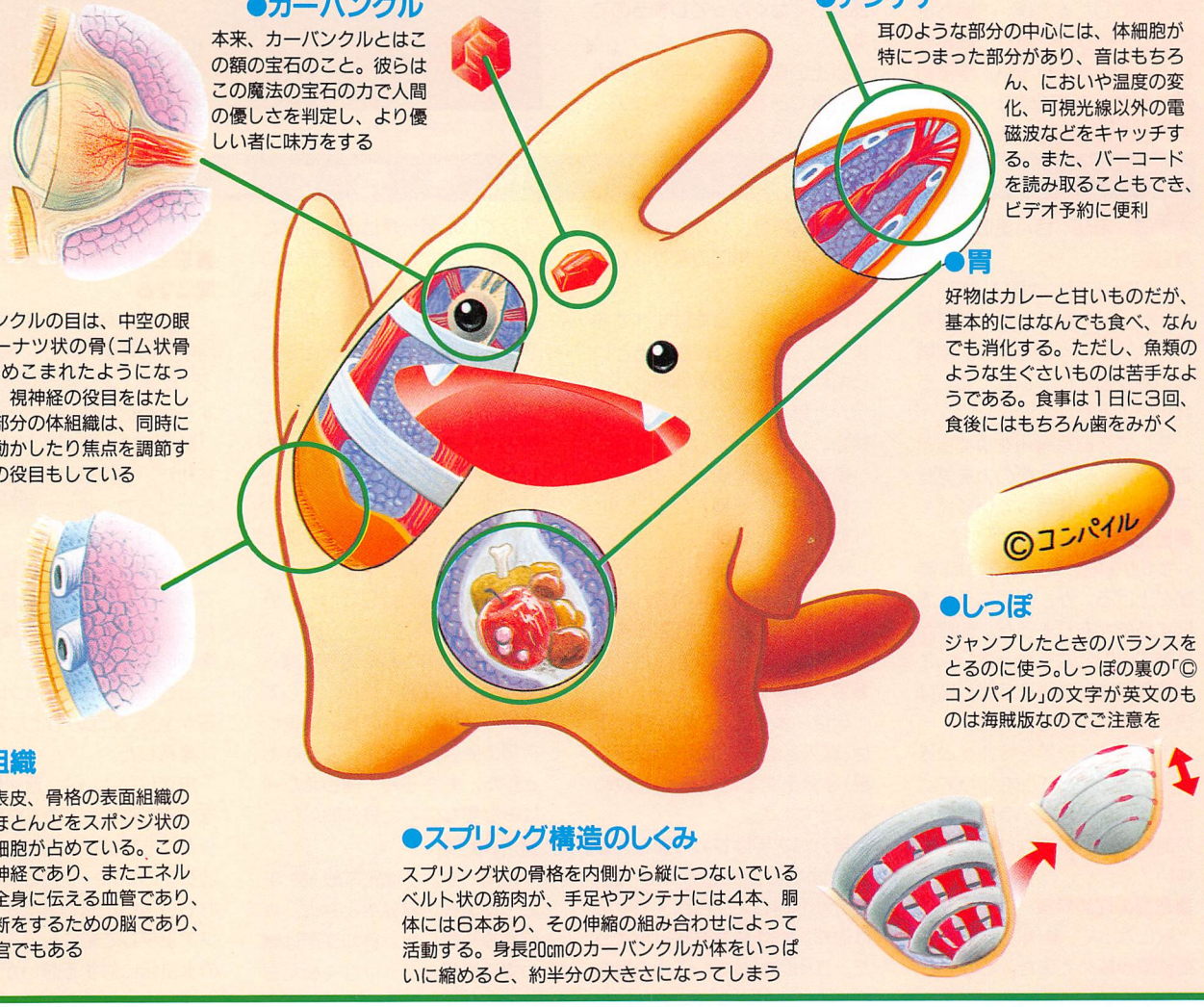
ただし、彼らにも味覚はあるようで、好きな食べ物はくだものや、菓子類やパフェやケーキなどの甘いもの、また、なぜかカレーとその薬味類(らっきょう、福神漬など)を大好物としている。これはカレーの香辛料の薬効成分が、彼らの体調を整えるのに有効なためと推定されるが、実際のところは不明である。

全身をらせん状にめぐる骨格はゴムのように柔軟だが、文字どおり全身がバネ状になっているため、ためこんだ力を一気に解放した場合は、人間などを一撃で失神させるパワーを生む。

知能は高く人語を理解するが、基本的にはものぐさな性格で、自分に都合の悪い状況では「眠ったふり」をする悪いくせがある。

美しい月や日の出の太陽、あるいはおいしい食べ物などを見るとうかれて踊る、通称「魔導音頭」と呼ばれるダンスには不思議な力があり、見る者すべてを幸せな気分にするという。

情報提供：小栗守雄クン



◆◆◆◆ 新コーナータイトル未定 ◆◆◆◆

つづき……。「11時40分A市N山に落雷……」えらい早く放送できたなあ。Kクンは不思議がった。「11時50分A市の道路でトラックと乗用車が激突」えっ!? Kクンは時計を見た。すると、つぎの瞬間遠くでガシャンという音。時計はKクンの予想を裏切ってはいなかった。「では最後のニュース。11時58分自室で勉強していたKクンを背後から襲い、ナイフでめった切りに……」後ろでドアの開く音……。そしてアナウンサーの声。「以上で今日のニュースを終わります」(和歌山県／ファミクルパロディック2おくれ・?歳)

つぎは歴史の散歩道
水滸伝発表！

水滸伝

90年の12月号で募集した「108人の豪傑を集める」レポートが全国からゾクゾクと送られてきた。今回はその発表ってわけだ。

水滸伝「108人の豪傑を集める」レポート大募集結果発表

ゲーム3本は菊池直樹の手に

90年12月号で募集した、水滸伝「108人の豪傑を集める」レポート。3か月間お待たせ。ついに大賞作が決定した。

みごとゲーム3本の栄誉に輝いたのは、岩手県の菊池直樹クン。彼は2月号で載せた、宋江でプレイ・レベル5・108星以外は仲間にしないという3つの条件をすべて満たしてくれた。

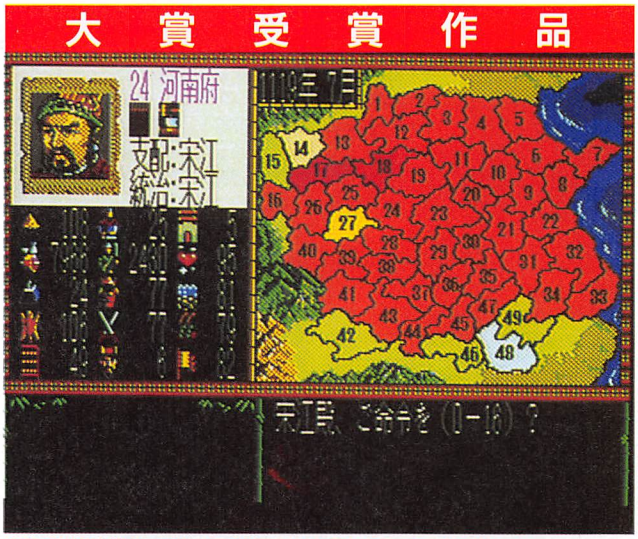
加えて、彼のレポートは小冊子3冊にわたる力作。内容も小説仕立てになっており、読んでいてとてもおもしろい。全部紹介できないのが残念なくらいだ。主人公の宋江をはじめ、義兄弟の呼延灼・朱同などのキャラクタもそれっぽい雰囲気を出している。レポートのデキという点ではこれが全投稿作中でいちばん。攻略図も付属していてビジュアル的にもよろしい。

そしてこれは余談になるが、ゲームおくれという高飛車な態度に出なかったことも担当に好感を与えた。担当はひねくれているので、ほしいという奴にはあげたくなくなってしまうのである。

以上の理由で、文句なしの大賞受賞である。オメデトウ！

ゲーム3本はキミのものだ。

大賞受賞作品



みごと108人集めたの図。ところどころに他の勢力が残っているのがまたいい

それではレポートを見てみよう

大宋国　宋江　百八星伝

■逃亡

1104年1月、欧鵬を誘い、金州へ。以後、岳州、江陵府、峡州、房州と逃亡する。欧鵬もいやがらずについてくる。うれしいことだ。

そして、6月房州をねぐらと定める。高俅め、星の力を見せてくれるわ。覚悟していろ！

■義兄弟欧鵬

金100を施して、欧鵬の忠誠度を上げる。が、67、もう1度施す必要がありそうだ。50ばかり施すと96になった。よし、これで義兄弟にできそうだ。彼は快く義弟になってくれた。

さっそく、欧鵬を金州へと送った。金500、米508をつけて。ここに、李三思という者がいたが無視する。星のない者は必要ない！

■悲運の江陵府軍

秋になって、襄州の朱同領へ高俅軍が攻めて来た。しかし、相手は弱将で、しかも訓練・武装とも悪い。朱同の敵ではなかった。

けっきょく、官軍はすべて捕まった。最後には追放するという条件で、董澄のみ仲間にしようかと思ったが、ここは情けは禁物。

董澄	処刑
韓存保	処刑
仲良	処刑
項元鎮	処刑

許せ。この処置はすべて、あの条件③108星以外は配下にするな、のせいだからな。

■罪人解宝救出作戦

李俊・張横らが率いる水軍は、罪人となっている解宝(天哭星)を救出するため江州を攻めることにした。

黄分炳を手はじめに捕らえる。李俊は水の上を自在に移動。黄分炳も捕らえ、白欽・范全らは退却。蔡得章も退却したようだ。江州はおちた。江州の民を助けていた黄分炳は命は助けた(捕虜)。しかし、解宝を罪人にしたのはおそらく黄分炳だろう。奴は許せぬ。黄分炳は処刑した。李俊らは無事に解宝を救出した。

■晁蓋領、密州をおとす

「俺の名は呼延灼。人は双鞭と呼んでいる。元は官軍についていたが宋江軍に投降。今は宋江殿の義兄だ。

俺は今から密州へ出陣する。官軍時代の同僚、張清・李雲・韓滔・彭玘も同行している。野郎共、行くぜ！

宋江殿の弟さん宋清殿を捕らえ、つぎに周通・王英、そして朱貴には飛び道具の嵐。最後に首領の劉唐を捕らえ、密州をおとした。もちろん、捕らえた者はみな星なので全員仲間にした」

■沂州陥落

「朱同です。私は花栄殿・林沖殿・郭盛殿・童兄弟と共に、沂州を攻めました。魯知深軍は戦わずに退却。あっけなく私たちのものとなりました」

■京兆府に最後の星、李逵を仲間にする

いよいよ終わりに近づいた。河中府の呼延灼軍が、最後の星、天殺星・黒旋風李逵を仲間にするために出陣していった。

敵は3人。我が軍が圧倒的に有利だ。李逵軍の李懐を捕らえたところで、残った程勝祖はたまらず商州へ退却。

けっきょく、李逵は逃げ遅れて捕虜となり、李懐は処刑された。逃げた程勝祖は好漢として李逵のあとを継いだ。

ときに1119年6月、ついに108星が全員、宋江のもとに梁山泊に集結した。

宋江はいよいよ、晋州の高俅をつぶしにかかったのである。

☆とても全部は入らなかった菊池クンのレポートだが、とくにおもしろいと思われた所をピックアップして紹介してみた。彼の水滸伝に対する想いが見える。

野に下った歌を詠む会

今月号は「の」でした。時節柄(じせつがら)受験をはかなんだ歌が多かったようです。●のんびりと　遊んでいると　もう2月　すぐに受験だ　さいあくだ～(香川県／梶原浩司・15歳)●のびのびと　パソコンやって　みたいけど　親がうるさい　受験の嵐(広島県／幻想の魔術師・?歳)●残された　時間でむなしく　お勉強　めざすは早稲田か　東大か(神奈川県／井上淳・17歳)●信長を　夜中の4時まで　やっていて　おかげでバーさ　中間テスト(茨城県／小川聡・15歳☆5月号は「へ」です。イラストJ-PANDA2

おわび　もくじをじっくり読んで「あー、CGのコーナーがない」と思われた方も多かったと思います。そうです、今月号は1回お休みとなりました。理由はページがなかったとか、世界が大変だからとか、梅窟先生が天の岩戸にお隠れになったとか、たくさん冗談はいえますけれど、ないんです。ごめんなさい、4月号ではかならず復活しますから、見ててね。

投稿大募集

①トピラアイデア②CGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴③ウル技。③通り抜けできます④症状を詳しく。④歴史の散歩道⑤再現したい史実を送って。⑤空想科学読本⑥ゲームをSF考証したレポートを送って。⑥第2回激ベナ2大会御中⑦激ベナ2大会への意見をどうぞ。⑦マップコレクション⑧複雑なダンジョンはキミたちにおまかせ!⑧歌を詠む会⑨歌人の気持ちになろう⑨新コーナータイトル未定⑩そのほかなんでもあり。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼント。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

こんなのもあったよん

厳正なる選考の末、ようやく大賞作を決定したのち、おしくもゲームを逃した投稿の山(応募総数79通)をまのあたりにして、このまま日の目を見ずに埋もれさせてしまうのは忍びないと思うにいたった。そこで、相談の結果、そのなかから5通を選び、特別賞を送ることになった。なお、その選考基準は担当の独断と偏見である。

ほかにもおもしろい投稿作があったのだが、誌面の都合上やむなく割愛(かつあい)した。機会があれば紹介したいと思っている。

特別賞の5名にはMファン特製テレカをおくるので、首を洗って待っているように。

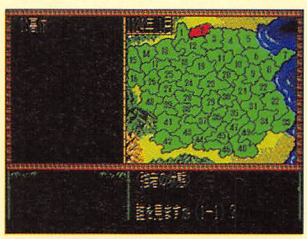
よくやったで賞

山梨県・和田将史くんの投稿。全投稿者のなかで、彼のレポートはいちばん詳しく書かれていた。というのは、なんと入力した1コマンドごとに、全43ページにわたってレポートしてくれたのだ。また、ところどころにゲームのポイントをまとめたコラムもマル。

必殺の詳解レポート。頭がさがります

集めたで賞

東京都・下山吉行くんの投稿。彼はシナリオ1の楊志でプレイしてくれたのだが、特筆すべきはゲームに登場する全キャラクタ(高俅をのぞく 254人)を仲間にしたこと。しかも、それでもなお金国が攻めてくるまで年月がだいぶあまっているのはスゴイ。



一生懸命仲間を集めて、ついには 254人

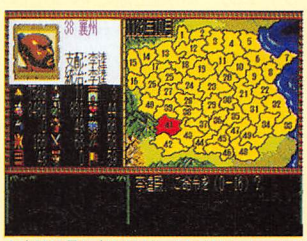
執念で賞

埼玉県・吉田康太郎くんの投稿。なんと彼は、ディスク版を持っていないので、水滸伝のROMそのものを送ってきた(ウケねらいか?)。その執念に免じて、特別賞をつかわす。ただし、この手は今回限りなので心するように(返却するの大変なんだぞ)。

これが、執念で送ってきたROMだ

苦労したで賞

兵庫県・尾家正剛くんの投稿。彼は、あの黒旋風・李逵でプレイしてくれた。FAN STRATEGYで紹介した「おいしい技」を使ってがんばったそうだ。李逵は腕力は高いが他の能力が低いので、かなり苦労したんじゃないかと思う。よって、特別賞を送る。



李逵は暴れ者だけど、人気があるキャラだ

マイナーキャラで賞

新潟県・佐藤勝弘くんの投稿。メジャーな好漢があまたいるなか、彼はあえて李俊を選んでプレイしてくれた。そのマイナー精神に敬意を表して、特別賞を送る。担当も李俊でプレイしたことがあったけど、能力があまり高くないので結構大変だったもんね。

李俊は小説「後水滸伝」の主人公なのだ

総評

予想をはるかにこえる応募に、うれしい悲鳴をあげながら、投稿チェックもつつがなく終わり、まずはほっと一息。投稿してくれたみなさん、本当にありがとうございました。

ただ、チェックしていて残念だったことが2つある。1つは、歴史へのこだわりが少なかったこと。投稿者の75%はレベル1・シナリオ2の晁蓋でプレイしていた。確かに晁蓋でプレイすればはじめから20人もいるので大変有利。しかしここは歴史の散歩道のページなのだから、もっと歴史にこだわってほしかった。具体的にいうと、まず選択プレイヤーは宋江。梁山泊の頭領は宋江なのだから当然。もちろん義兄弟も小説どおり、施恩や武松にする。そして108星に対してもこだわる。108星以外にも優秀な人材はいるが、ここはあえて仲間にしないぐらいの気概がほしい(とくに史分恭なんかは捕らえたら斬り捨てる)。小説でも、108人集まるまでは、他の無頼漢を仲間にすることはなかったということに注目してほしい。

そして2つ目は、レポートの貧弱さ。どうレポートを書いたらよいかというとまどいはあったとは思うが、それにしても、レポート用紙1枚ではお話にならない(けっこういたんだよ、この手の人が)。それでなくても、ただ年代順にずらっと書きなぐっただけのものが多かった。レポートを楽しみにしていただけに、少しがっかり。そんななかで、青森県の藤田裕一くんはイラストが楽しかったし、神奈川県の小泉祐介くんはグラフがあって見やすかった。内容もさることながら、グラフや表・図・イラストをいれるなど、ビジュアル的にも工夫をしてほしかった。

今後もこんな宿題を出したりするので、今回の反省をもとに新たにチャレンジしてほしい。

三国志Ⅱ一騎討ちトーナメント団体戦途中経過

さてここで、一騎討ちトーナメント団体戦の中間報告をすることにしよう。

みんなの三国志好きがうかがえるかのようにチーム募集へのハガキが予想外に多くて、ウレシイかぎりだ。これだけハガキが多いとやっぱり、なにか特徴のあるほうが採用されやすい。みんなのハガキを見ていると、なにかひとつの共通性を見出そうとしているようだ。たとえば関羽ファミリーチームと命名して関羽、関平、周倉、関興、関索の5人を選んできたり、夏侯一族ということで夏侯惇、夏侯淵、夏侯覇、夏侯徳、夏侯尚を選んできたり。必ずしもひとつの共通性にとらわれなくてもいいぞ。とくに名前が似ている武将を5人集めてきたって、採用される可能性は低い。なかには徳川家康、酒井忠次、本多忠勝……なんてチームを送ってきた人もいる。おもしろいけどこれは採用しようがない。担当者をうならせるようなスゴイチームを待っているぞ。

次号でいよいよトーナメントの組み合わせと、1回戦の回報をお伝えしようと思うので、楽しみに待っていてくれ。

「おはなしこんにちわっ」に送られてきたのをインターセプト!(宮城県/鈴木健太)

ゲーム制作講座

講師／飯島健男

第11回

さあ、今月こそは約束どおりマップの作り方の講座に入ろう。マップというとRPGを思い浮かべるが、じつはほとんどのゲームにマップはつきものだ。広い意味で、物の配置や構成といった視点でゲームごとのマップの作り方を考えてみる。

広い意味でのマップを作るということ

マップはどんなゲームに必要なのか。また、そもそもマップとはどんなものか。そのへんをまず最初に考えてみよう。

たとえば、ロールプレイングゲーム。これはもう、いうまでもないね。マップを歩かないとゲームをしている気にならない人がほとんどだろう。それほどロールプレイングゲームにはマップがなくてはならないものになっている。初めて見つけたダンジョンや塔などに入るときは、いったいどんなようすなのか、迷路なのかどうかと思わずぞくぞくするものだ。これは、3Dタイプであろうが、フィールドタイプのものであろうが、変わりはない。マップのよしあしが、そのままゲームのバランスに影響しているのだ。

むかし、まだコンピュータ・ゲームが生まれて間もないころ、テキストタイプ(文章だけで構成されたゲーム)のロールプレイングがあった。いまみたいに、ものすごく多い色数で描かれた絵やマップなどはまったくなくて、ただユーザーがN(北)とかE(東)とかを入力してゲームを進めていっていたのだ。何かに当たるとそこでメッセージが出て、何かが起こるといった具合だ。そんなゲームなんてつまらない、と思うかも知れないが、決してそんなことはない。同じストーリーでも、絵のついたマンガと小説、どっちがおもしろいかなんていちがいにいえないよね。ようするにそれと同じことなのだ。

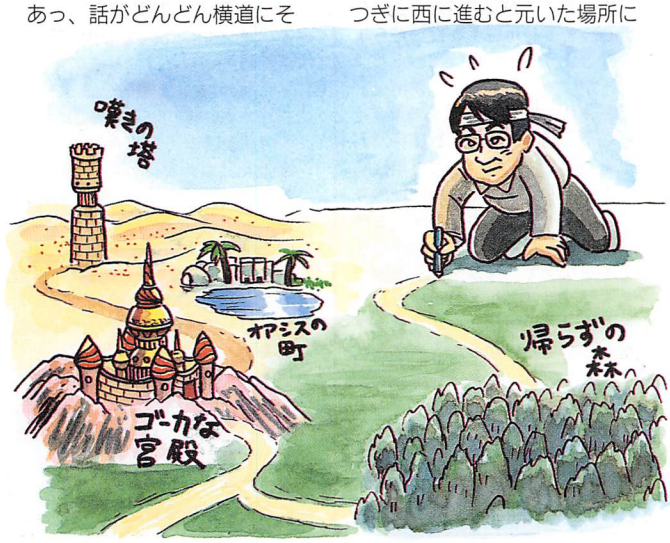
で、ついでに余談だが、その当時のロールプレイングの最高傑作というと、『ウィザードリィ』ではないだろうか。ファンの人は、あのなんともシンプルなワイヤフレームで表示されたダンジョンがいいという。あれに想像力をかきたてられて、冒険心をそそられるらしい。そういった意味では、もっとシンプルなテキストタイプのゲームは、ものすごく想像力をかきたてられてしまうに違いない。

そう考えるといまのゲームは、グラフィックにこだわりすぎてゲーム本来の持ち味を忘れてしまっているものが多いかもしれない。グラフィックでの表現をふんだんにすればするほど、その世界はかっちりと表現されすぎてしまって想像力の入る隙間もないということだ。まあ、そういった気持ちもわかるけど、ゲームは人それぞれ楽しみ方が違うのだから、これが正解、といものはないと思うけれどね。

あっ、話がどんどん横道にそれてしまったな。元に戻そう。何がいいたかったかというと、グラフィックのないゲームでも、マップは存在し、しかもその効力は絶大な力を誇っているということがいいたかったわけ。

こういったテキストタイプのゲームは、アドベンチャーゲームが元祖だ。アメリカでは、テキストタイプのアドベンチャーゲームが一時期主流となったほど人気が高かった。一方日本でも、『表参道アドベンチャー』(アスキー)なんかが有名だ。聞いたことあるかな？　こういったアドベンチャーゲームにだってマップがついてまわることはもう、おわかりだと思う。1軒の家を舞台にしたゲームだって、その家のマップは必要だ。

もちろん、ロールプレイングゲームとアドベンチャーゲームではマップの考え方やもち方は違ってくる。たとえば、アドベンチャーの場合は、北に進んで、つぎに西に進むと元いた場所に戻るなんてことも起こりうる。そういったある意味で曲がりくねった道を歩いていたり、いちおう北に進んでいるけどほんとうは北西に進んでしまっているなんて、ちょっといい加減に思えるようなところもある。しかし、これはすべてゲーム・デザイナーの意図によるものなのだ。決していい加減に作っているわけではない。ちょっとわかりにくいだろうが、北に進むということは、北側の地域に踏みこむ、あるいは前に進むといったあいまいな意味なのだ。だから、遠くに見える城も目の前の家も、みな同じ北に進むという表現になる。また、北にある東西に長く広がる公園も北、そこから出てくるときは、東のはしから出ても西のはしから出ても、南に進むということになる。そういうわけで、元いた場所に戻るということが起こりうるわけだ。

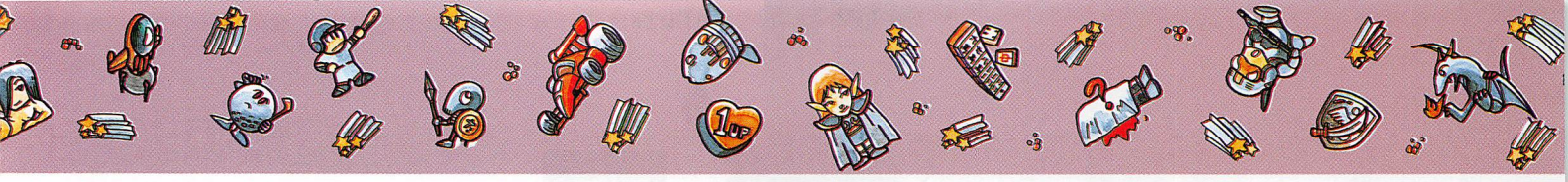


しかし、これをロールプレイングでやろうとすると、それはある意味で、プレイヤーに対するひっかけ、つまりトラップになってしまう。1歩北に進んで、つぎに西に1歩進んだならば、そこは元の地点から北西の地点に位置していなければならない。ロールプレイングゲームには明らかに座標が存在するからね。そうでなければ、これは完全にトラップになる。このへんはゲームの質の違いである。わかってもらえただろうか。

いまは、アドベンチャーゲームというと、映画的に絵がどんどん変わって進んでいくものが主流となり、ややこしいマップ

投稿ありがとう

投稿者一覧1991/1/9しめぶんから・投稿は返却できませんので、必要な人はあらかじめコピーを取っておいてください。二重投稿はおことわりします。あしからずよろしく！
●タイトル／ジャンル／住所／氏名／年齢●命をかけて／？／兵庫県神戸市／高井昌己／14歳●命をかけて(つづき)／？／兵庫県神戸市／高井昌己／14歳



や、よく考えないと構造がつかめないような不思議なマップは影をひそめてしまった。それは、アドベンチャーゲームの草創期に主流だった単語を入力して主人公に行動の命令をするタイプから、見せるゲームに移っていたからだろう。まえのタイプは単語の入力が、一種の言葉当てゲームみたいなところがあったので、物語の展開を知りたいというよりも、つぎのシーンに進みたいだけに、自分のボキャブラリーをフル回転させて、似た言葉をいくつも当てはめていくといったものだった。ぼくはそれがつらかったけど、じつにおもしろくもあったのだ。

だから、最近のアドベンチャーゲームは、各場所がきっちりとマップ上に配置されているというよりも、各場面場面がある一画面を介してつながっているという感覚のものが多い感じだ。そういった意味では、アドベンチャーゲームにおいては、あんまりロールプレイングゲームのようにマップを書くという作業はなくなったな。むかしは、アドベンチャーゲームでもマップを書いて進まないと、解けないものが多かったのだけどね。

これが、シミュレーションになると、マップの概念もかなり違ってくる。ロールプレイングゲームやアドベンチャーゲームの場合は、未知のマップを進んでいくというところに楽しみ方があり、つぎにどんな展開が待っているか胸をわくわくさせるのだが、シミュレーションゲームの場合は、最初からあらかじめ全体が把握できていないと、作戦を立てられなくなってしまう。どんな地形なのかわからないと、ゲーム性に大きく影響が出てくるのだ。

そういった意味で、シミュレーションゲームの場合は、マップ上でゲーム・デザイナーとユーザーの知恵比べといった傾向が強くなる。そのマップで、ゲーム・デザイナーはどこに気を配って作っていたかを見抜くことができれば、作戦もたてやすくなるというものだ。まあ、ロールプレイングゲームやアドベンチャーゲームでも、マップ上での知恵比べというものは存在するが、シミュレーションゲームの比ではないな。

これは、結構作る側は気を配るものなのだ。シミュレーションゲームの場合、マップ上で海のとなりに沼地を置くか平地を置くか、城はどの地点に置くべきか、また城までの道筋はどういう経路を用意しておくかなど、いろいろなことに気を配らなければいけない。このへんに気を配るか適当に作るかで、一流と二流の差というものが出てくるものなのだ。

これはシミュレーションゲーム以外では、パズルなどでもよく使うな。まあ、『テトリス』などは例外だが、たいていのパズルゲームの場合は、マップ(ようするに面だね)がどれだけ考えられているかによって、そのゲームのよしあしが決まってくる。いや、パズルゲームの場合は、そのゲームのおもしろさのほとんどをマップが決めるといってもいい過ぎではないだろう。それほど、パズルゲームにとってマップは命なのだ。

ここで、ちょっと余談だが、パズルゲームのマップをどうして面というかなのだが、これはマップのチップ(部品)だけでなく、キャラクタのチップ(主人公やアイテム)もあらかじめ配置する場合が多いからなのだ。覚えたかな。

さて、このようにすべてのゲームにおいてマップは存在し、その出来のよしあしがゲームのおもしろさを決定するわけだ。え？　アクションゲームやシューティングゲームはどうなのかって？

もちろん、アクションゲームやシューティングゲームだって、マップは重要だ。ただし、マップの経路がどうだというより、どちらかというと背景としてのマップの重要性に気をつけなければならない。この手のゲームの場合は、マップ自身の構造よりも、ゲームを進めるにおいて、いかに背景として見た目の美しさを強調しているかが大事なのだ。『グラディウス』や『R・TYPE』、『ダライアス』を思い浮かべるとわかってもらえると思う。

もちろん、マップの構造自体に気をつけなければならないが、それ以上にゲーム性をそこなわないようなマップを作らなければならない。これは、キャラクタがその現場に置かれているといったのめりこんだ気分を、ほかのゲーム以上にマップによってかもし出そうというわけだ。

たとえば、ストリート・ファイトものなら、そういった状況をマップに盛りこむことによって、いかにも荒れた町並みや無造作に投げ出されたドラム缶などが、ふんいきを盛りあげなければならない。また、宇宙を舞台にするからといっても、超科学的なのか、未開発の惑星なのかによってマップは変わってくる。そして、その世界観にプレイヤーはのめりこんでいくことになるのだ。そういった意味で、背景としての細かいマップの演出には、アクションゲームやシューティングゲームはいちばんこだわらなければならないだろう。

マップの重要性がわかってもらえただろうか。マップは、ゲームにとけこめばとけこむほど、いいものといえる傾向が強い。ゲーム中は必死なのだが、ゲームを解き終わった後、あの場面がすごかったとか、あそこのマップにはてこずったなどといえるものは、一般的に出来がいいといえるだろう。というよりも、ゲーム・デザイナーの苦労が実ったというところだろうか。最初、ゲームを作ろうとすると、結構マップの存在をないがしろにしがちである。

しかし、ほんとうにおもしろいゲームを作ろうとした場合、マップの作り方こそ修行を必要とするものであり、基本なのだ。どーだ、わかったか！　精進すべし!!

次回のお題

次回もすごいぞ。なんとゲーム・デザイナーが持つべき七つ道具について述べてみようと思う。自分ではゲーム・デザイナーにはなれそうにないと思っている人でも、この七つ道具さえそろえれば、もう気分はゲーム・デザイナーだ。滋養強壮剤だとか、歯ブラシだとか、カップラーメンだとかの冗談アイテムではないぞ。私も実際に愛用している大まじめなものばかりだ。期待してくれ！

シナリオ募集

このコーナーでは、励ましのお便りやゲームの制作に関する質問などを待っている。それに、未発表のシナリオで自信のあるものはどんどん送ってくれ。このコーナーでも紹介していきたいし、優れたものは実際にゲーム化だって考えている。キミもスターを目指せ！　あて先は〒105 東京都港区新橋4－10－7 徳間書店インターメディア「MSX・FAN編集部」ゲーム制作講座係>。

投稿ありがとう

●The Upstart Way〜成り上がりの道／アドベンチャー中心のRPG／千葉県流山市／岡本匡史／15歳●HARNESS・POWER／競馬の馬主としての経営シミュレーション／千葉県市原市／松永貴志／16歳●Lizard・Lobster／RPG／千葉県市原市／松永貴志／16歳●忍者が来る／RPG／宮城県仙台市／吉田良／？歳●世界を巣喰え！／RPG／京都市北区／伊藤吾朗●Crack history／RPG／伊藤吾朗

いーしょーくーはまだかいな!?

人気ゲームの移植の事情を紹介!

今月のお題

『ソーサリアン』移植計画 その5

移植希望ゲーム 20 BEST

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	ソーサリアン	日本ファルコム	P	77
2	2	サイレントメビウス	ガイナックス	P	71
3	4	ポピュラス	イマジニア	P	57
4	5	シムシティ	イマジニア	P	46
5	3	ドラゴンクエストIII	エニックス	F	40
5	—	大戦略III'90	システムソフト	P	40
7	7	信長の野望・武将風雲録	光栄	P	33
8	9	天地を喰らう	カプコン	A	28
9	18	ファイナルファイト	カプコン	A	26
10	19	ダイナソア	日本ファルコム	P	25
10	8	パロディウスだ!	コナミ	A	25
10	13	グラディウスIII	コナミ	A	25
10	—	ブライ下巻	リバーヒルソフト	P	25
14	9	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	F	16
14	17	天と地と	コナミ	P	16
16	—	プリンス・オブ・ペルシャ	ブローダーバンドジャパン	P	14
17	6	大戦略III	システムソフト	P	12
18	15	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	P	11
19	16	天下統一	システムソフト	P	10
20	9	ファイナルファンタジーII	スクウェア	F	9

■1月号アンケートハガキ1000通より
※Pは他機種のパソコン、Fはファミコン、Aはアーケードです。

『ソーサリアン』移植計画もついに結実の時を迎えたな、なんて思って、お正月気分も手伝ってなんだかなごんでいたら、読者の手紙で目がさめた。『ソーサリアン』はもういいから、はやく他のソフトに向かえっていうんだ。ま、気持ちはわかるけどね。こっちの気持ちもわかって欲しいと思うわけである。一生懸命やったんだから、もう少しほめてくれてもいいじゃないか、なんて考えている。読者なんてそんなもんだ、って改めて思い知らされたような気がした。やって当たり前、やらなきゃ大バカ者よばわりである。少しひがんでるみたい。

ま、いいか。

チャートの方は、相変わらず『ソーサリアン』がトップだが、先月の移植決定告知で票数はがくっと減っている。もうこのページには投票しなくていいから、製品が出たら絶対に買うように。8月発売予定だから、それまでに『ソーサリアン』資金として用意しておこう。このソフトはただ出たんじゃない、おれたちの力で世に出したんだ、ということをよーく覚えておいてもらいたい。『ソーサリアン』移植計画は引き続き、Mファン誌上で逐一お知らせする予定である。『ソーサリアン』本体は移植が決定的だが、50数本に及ぶシナリオはどれだけ移植されるかは今のところ未定である。これも本体がどれだけ売れるかにかかっている。要するに売れれば、誰でも出すんである。

『ブライ下巻』はどうなった!?

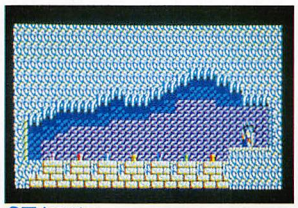
今月は他にも大きな変化が見られる。

『ブライ下巻』が初登場。これはどういうことだろう。『ブライ』は上巻が出ているので下巻も当然ということで、こんなチャートに登場するべくもないと思っていたのだが、現実は何が起こるかわからない。英雄と密かに慕っていたゴルバチョフさんがにわかに独裁者の風貌を帯びてきているのと同じく、MSXの味方リバーヒルソフトにもなにやら怪しげなムードが漂っている。『カミングスーン』の担当者に聞くところによると「MSXに移植するためには大幅な仕様変更が必要なため、現在発売は未定である」というコメントが聞かれた。これはゆゆしき事態である。だって、そうでしょ。上巻と下巻といったら、弟と兄、夫に妻、親と子、『ソーサリアン』に追加シナリオ、イラクにフセイン、アメリカに星条旗という感じで2つでひとつ。片方なしでは生きていけない、そんな密接な関係なのである。それが上巻だけ売っておいて、下巻は出ません、なんてこといってみなさい。これはただではおけないわけである。そんなことになったら、このコーナーとしては俄然抗議しちゃうかんね。ちなみに直接コメントをもらおうと思って電話したら研修中で電話が通じない。うむ、来月には必ずきちんとしたコメント掲載すっからね。

それから『大戦略III'90』が上位に進出してきた。これはこれまで『大戦略III』としてくくられていたんだけど、分離独立したわけである。両方の票を合わせると52票になり、なんと4位にくいこむのである。う〜ん、これはすごいなぁ/　システムソフトはほかにもシミュレーションで『天下統一』が出ている。日本のシミュレーションの"雄"と

これが努力の結実なわけである

MSXの画面はまだよ


夏までガマン

でも早くやりたい

今すぐやりたい

いう感じなんだけど、もう一方の"雄"光栄の作品がここでは出ていない。これは、そのほとんどが移植されているからで、システムソフトのMSXに対する貢献の度合いが少ないのが遺憾なわけである。これは別にイカンといっているわけではないけどね、なーんちゃって……。全然ウケナイ。

ま、いいや。別にウケをねらっていったんじゃないやい！でも『大戦略Ⅲ'90』はいいゲームなので、多少のデフォルメはあるにせよタボちゃんでもいいから出して欲しいな、と思う。これは今度博多に行ったらいおうと思っている。あー、このためだけに博多に行くのも悪くはない。博多はすごく好きな場所である。博多に住んでいる人は幸せである。日本でも一番住みやすい場所だと思う。ぱおぱおも何を隠そう博多に2年半ぐらい住んでいたのである。ぱおぱおの人生でも、もっとも幸福な時代のひとつであった。ちょうど、井上陽水とかチューリップとか海援隊とかがデビューするとかしないとかといった時代で、今みたいに地方の時代なんていう前に東京より博多の方が進んでいたなんて時代があったのだ。ヒットチャートだって博多の方が動きが早かったのである。ま、なつかしいわけである。

他では『武者アレスタ』というゲーム知ってる？　メガドライブで好評のブリブリシューティングなんだけど、これがもしこのコーナーにおいて評判というか要望が高ければ移植を考えてもいいという声がかかっている。これは消息筋ではあるが、かなり信頼できる筋ではある。ばんばん応援しよう。RPGもいいけどバリバリのシューティングというのもMSXの大切な財産なのである。こればっかりは時代を超越していつまでも遊べるかんね。ね、『スペース・インベーダー』なんかいまだに遊べるんだもんね。こういう提案があるときはチャンスである。組織票をお願いしたい。

読者の声は冷たくも現実的であるわけだ……

さて、いまいましい読者のお便りである。なんでいまいましいかは読んでみればわかると思う。「『いーしょーくーはまだかいな!?』ってなんで『ソーサリアン』のことしかやらないの？『ソーサリアン』だけ移植されてもおもしろくないと思う。だから、他のソフトも頼みます」。こういうときは「『ソーサリアン』の移植決定おめでとうございます。読者として喜びに堪えません。今後もいろんなソフトがMSXでプレイできるようにがんばってください」というような書き方をしてほしい。伝える内容は同じでも、伝わる力はこの方が数百倍上である。「『いーしょーくーはまだかいな!?』は『ソーサリアン』にかたよりすぎだ、他のゲームにも言及してほしい」。『ソーサリアン』に片寄っていたから、移植が実現したんじゃないか！　ったくもう。

「『いーしょーくーはまだかいな!?』の1位の『ソーサリアン』の移植が決定したなら、とっとと表から消して2位以下を繰り上げた方がすっきりして投票のしがいがあると思うのは私だけではないはずだ」。「とっとと」だと!?　悪いことはいわないから、年上の人に対する口のきき方を考え直した方がいいと思う。答はノー。このコーナーでは投票に対しては一切、手を加えない方針なのである。

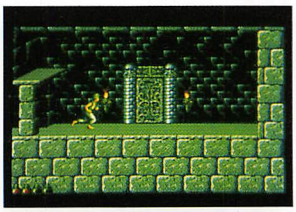
「今回は『いーしょーくーはまだかいな!?』で『ソーサリアン』が移植されるというのを知って少し浮かれています。さすがはMファンですね。この調子でユーザーの希望をかなえてください。うちは一家揃ってMSXが好きなので、楽しく読ませてもらってます」というもの。これはうれしい。一家揃ってというところがいい。MSXが家族のコミュニケーションの一部になっているなんてうらやましい。「『いーしょーくーはまだかいな!?』のコーナーの担当者の人へ。『ブライ下巻』をMSX版でばっちり完全移植するようにリバーヒルさんにいっといてね」だって。おまえは十字軍担当の福成か!?　すごく口調が似ているので、思わず差出人の名前を確認しちゃいました。

「編集部さんからもイマジニアに『シムシティ』をMSXに移植するように頼んでください」だって。うーん、『シムシティ』は次なるターゲットとしてにらんでいるのだが、ちょっと難しそうである。ま、難しそうだな、なんて思っている限り物事はうまく行くはずはないのであるが、物事をうまく生かすというのはこれはこれで結構大変なことなのである。その代表が人生なわけで、極端な話、いつまで生きられるかわからないわけ。だから「私はこれこれこういう人間になります」といってもその通りにはなかなかなれないわけである。

と、いうわけで今月はおしまい。来月は次なるターゲットを見すえて、未来に向かうかんね。お楽しみに！

これが問題の『ブライ下巻』

『ダイナソア』は10ランクアップ


『プリンス・オブ・ペルシャ』はこんなの

メガドライブ版『武者アレスタ』だ

DMfan

ディスクマガジン・ファン

今月は画面写真の点数が多い月になった。とくに『ピンクソックス』はいっぱい紹介している。とはいえ、いちばんおいしい部分は載せてない。これでいいのか悪いのか。どんなもんでしょ？

2DD DS#22 ディスクステーション22号

(付録『魔導物語』のシングルCDつき)

● 1/200 ×2 MSX2/2+ 2,980円・発売中(毎月8日発売)
●コンパイル

とにかく今月のDSは楽しい。まず、第一に『魔導物語』のシングルCDがつくこと。ようするにゲームミュージックが4曲楽しめる、ということ。しかも特別にアレンジされたものだ。こういってはなんだけど正直な話、すごくいい。サンプリングがバシバシ使ってあって「やったなー」「ダイヤキュート♪」のセリフや、ダンサブルなアレンジでものすごくノリがいい。『おどるぽんぽこりん』的なノリのよさ、といったところだ。

そして、第二にBGVがすこし遊べるようになったこと。いちおう立場はあくまでBGVだけど、男の子にチョコレートを届ける女の子を操作することができる。障害物やらもぐらが途中に出るのをよけながら進む、というぐあいだ。早くいえばれっきとしたゲームなのだ。

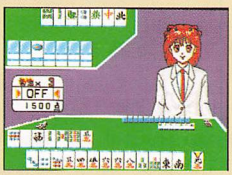
そういうわけで、今月のDSはかなりお買得の号なのだ。そして、あとはいつものように下に紹介したとおり。今月も遊べるものが多くて、うれしいではないですか。ほかには、ハミングバードソフトの河内さんのコーナーや、オンライン小説などレギュラーものが入って、今月も元気いっぱいなのだ。

『魔導物語』のCDがオマケ

日本物産

花のももこ組P

仲間の助けを借りて、闘う麻雀ゲーム『花のももこ組』の敵1人とだけ遊べるバージョン。ちょっとばかしエッチなところも。



コンパイル

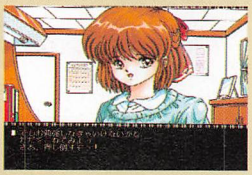
オンライン「エスパー戦記」デ

主人公のアリスほか4名は元の世界に戻れない。旅の途中そのカギをにぎる小人たちと出会うが……。連載小説もオツなもの。

アリスソフト

DPS・SGP

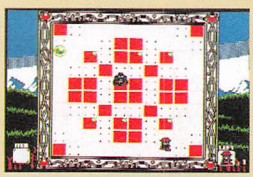
インターレースモードで仮想400ラインを実現したきれいな画面。あんまり長い時間ながめていると、目がチカチカするけど。



ものきはうす

MIRROR(ミラー) MAZE(メイズ)P(オリジナル面)

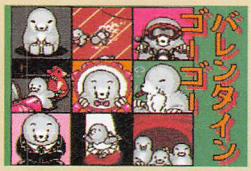
一面にしきつめられた鏡をすべて表にもどせばOK。そうすれば閉じこめられていた女の子が助かる、というわけなのだ。



BGV

バレンタイン・ゴーゴー!!デ

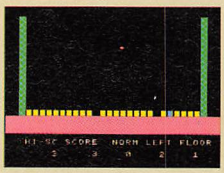
男の子にチョコレートを渡そうと障害物をよけながら進む女の子の姿がテーマ。男の子はカーバンクルだったり、いろいろ。

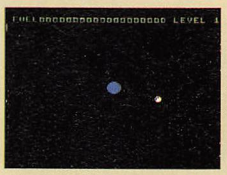


MSX・FAN

POTETTA(ポテッタ)/青い地球に帰りたいP

はねるピンポン玉を操作して青いブロックに当てる『POTETTA』とロケット噴射を操作して地球に着陸する『青い〜』。





※デマーク……デモ
Pマーク……遊べるもの

2DD ピーチアップ8

●2DD×2 MSX2/2+ 3,800円・発売中
●ももものきはうす

隔月で発行してきた『ピーチアップ』もついに今回でマガジンの形をとるのをやめるそうである。いやはや残念である。

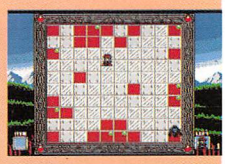
まあ、そういっていても始まらないので、1月に発売になった8号の内容を紹介しようと思う。先月号で、多少紹介したのだが、もう1度詳しく紹介しようと思う。左の「ライアット～」のほうはカードによるジャンケン。カードの出し方は、弱いものから出すという『大富豪』というトランプゲームにならうといいようだ。「鏡の～」ほうは、カンペキなパズルゲーム。面が進むごとに頭をしっかり使わないと、思わぬワナにはまる。アイテムの使い方が問題だ。がんばってね！

プチ・ゲーム アウターリミッツ番外編Ⅱ ライアットポリス採用試験 P

それぞれに点のついたグーチョキパーのカードを出し合って、強いカードの人が勝ち。強いカードを後に残しておくのが必勝法。

MIRROR MAZE 鏡の中の天使たち P

鏡を敷きつめた床の上を歩いて、裏になっているのをすべて表に向ける。アイテムの使う順や数、敵との攻防がクリアのカギだ。



2DD ピンクソックス4

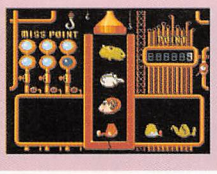
●2DD×2 MSX2/2+ 3,600円・発売中
●ウェンディマガジン

発売を心待ちにしている隠れファンが多いと聞く、『ピンクソックス』の第4弾がついに発売になった。あいかわらずかわいい女の子が登場して、いたれりつくせりのサービスをしてくれる。今回は、ゲームの結果がそんなに高得点でなくても、女の子に会えるようになっているのはうれしい。かといってゲームがつまらないわけではない。とくに『一発くん』は気に入ってしまった。最初のうちはヘタクソですぐにゲームオーバーになってしまうが、慣れてくるとこれが意外におもしろい。同じ種類の頭と胴体を、同じ向きにしてくっつける、というだけのゲームなのだが、カーソルキーを忙しく動かしながら、ついついはまってしまう。こういう単純なゲームは気持ちがいい。女の子の絵の数も多いしね。

それと、先月入るといったもので入らなかったものがあるのでお知らせしておこう。「とうちゃんと勝負！」というのがそれ。また、「生活指導室へ来なさい！」というのは、タイトルが変わって「YUKA NO 恋の平均台」になった。あしからず念のため。

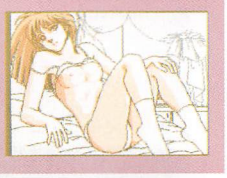
一発くん P

上から落ちてくる頭に同じ胴体を左右を合わせてくっつけるアクションゲーム。瞬時の判断力が要求される。けっこう忙しいのだ。



PICO PICO（ピコ ピコ） P

ようするにもぐらたたき。ノルマの得点を上げればつぎへ進める。女の子をたたくとマイナス。それぞれ穴がASDZXCキーに対応。



一発くん2 P

上から落ちてくる物体を瞬時に止める、というだけのゲーム。落ちる速さや、キーの入力方法に差があるところにポイントがある。

YUKA NO（ゆか の） 恋の平均台 デ

エッチなのは体育の先生かと思ったら、英語の先生。生活指導室でお説教を聞くのになぜ下着姿にならなければいけないのだろうか。

HALF TIME LOVER（ハーフ タイム ラバー） デ

ある日、ゆうが帰ってくると先に帰っているはずのメグがいない。机には置き手紙が。なんと、広告会社に勤める彼と旅行だって！

誰か…… P

コールドスリープから目覚めるとミハルという女性の体になっていた主人公。今回もミハルと間違われてレズのルシアに……！

FAN-NEWS

ドラゴン・ナイトII

大ヒット美少女RPGの続編。4ページをさいてその魅力をドックンドックン紹介しちゃうのだぁ!!

エルフ
☎03-5386-9022
発売中

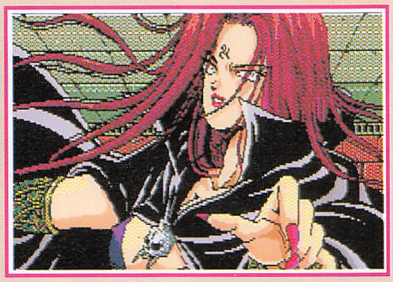
媒　体	2DD×9
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

街中の女の子が呪いをかけられちゃった

美少女ソフトとしては驚異的な売れ行きをみせた前作『ドラゴン・ナイト』。CDも発売され、夏まえにはアニメビデオも出ちゃうというフィーバーぶりである。そんなこんなで前作発売から1年、ついに『II』が登場した。エルフといえば、いまや美少女ソフト界の横綱的存在で、このゲームは今月号の表紙にもなったほど。それだけ期待できるゲームってことなのだ。

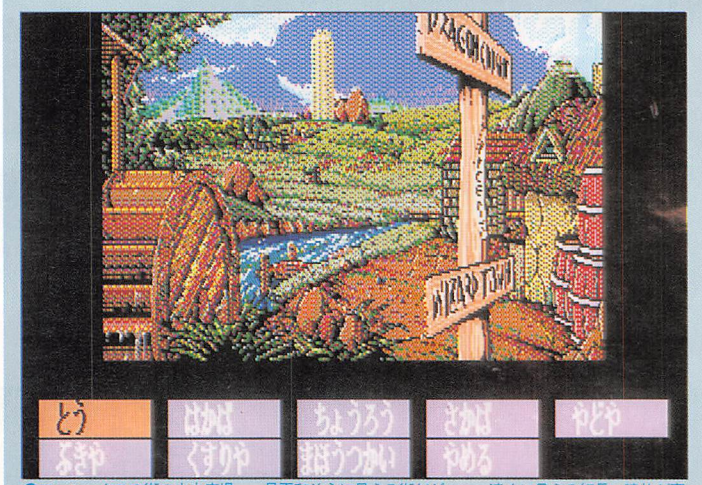
主人公となるのは今回も"ヤマトタケル"。国から国へ、村から村へと旅するさすらいの剣士である。前作で闇の軍団ドラゴン・ナイトの魔の手からストロベリーフィールズ王国を救ったタケルは、コップスの村の酒場でバーンという大男に出会った。酒の飲みくらべでバーンに負けたタケルはフェニックスの街まで荷物をとどけることになってしまったのだ。その荷物とは「ありがたいお言葉」の書かれた経典で、近々街で開かれるという結婚式に必要なものだとか。「なんでオレがこんなものをとどけなきゃいけないんだ/」とブツブツいっていたタケルだが、バーンの「酒は飲めるわ、女は抱けるわ、おまけに謝礼もタンマリもらえるぜ」ということばにつられたタケルはフェニックスの街へとやってきた……というのがプロローグ部分である。う〜ん、早くも美少女のスッポンポンのポンが頭に浮かび、お股がモコモコするじゃあーりませんか。いよいよエルフお得意の悩ましくもカワユイ女の子たちが目のまえにぃぃ……と思ったら大まちがい。世の中そんなに甘くはなかったのである。なんとなんと、メサーニャという魔女が街中の女の子に呪いをかけ、街はずれにある魔女の塔に閉じこめてしまったのだ。そのなかには結婚式をひかえていた長老の孫娘もいるという。呪いを解くにはタケルが運んできた経典を使えばいいのだが、その経典も塔のなかにバラまかれてしまったのだ。「娘たちを助け出してくれ。報酬は♡♡じゃ」と、女の子救出をたのむ長老。そう、ゲームの目的は、塔のなかに散乱している経典を拾い集め、呪いを解いて女の子たちを助け出すことにある。

ニクニクしい魔女メサーニャ



コイツが街中の娘たちに呪いをかけた魔女だ。見るからにムチとローソクがお似合いな女である。ヒュー、ピシッ!

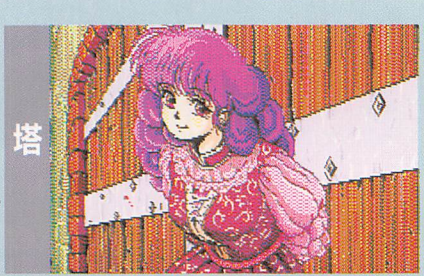
こんどの舞台はフェニックスの街!!



フェニックスの街の中央広場。一見平和そうに見える街だが……。遠くに見える細長い建物が魔女の塔で、街の娘たちは一夜にしてみんなアソコに閉じこめられてしまった

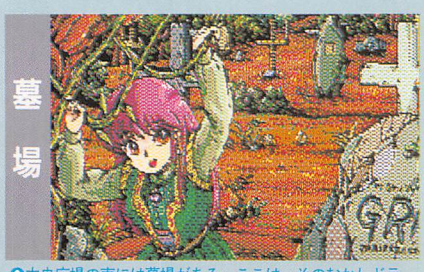
『ドラゴン・ナイトII』では、フェニックスの街が冒険の舞台となる。左に大きく載せた写真がその中央広場にあたり、ここからあちこちに移動するのだ。といっても、はじめのうちは長老の家と酒場にしか行くことができないけど、徐々に移動範囲は広がっていくぞ。武器屋や薬屋、それに魔法使いの家なんかもあるので冒険に必要なものはここでそろえること。データのセーブやロードはすべて中央広場でおこなう。

塔



魔女の塔の入口にはカギがかかっている。このカギは墓場の地下にある。女の子はマリーという名前だよ

墓場



中央広場の南には墓場がある。ここは、そのむかしドラゴン・ナイト一族の塔があったところだ。彼女はクララ♡

前作と変わったところはココなのねん

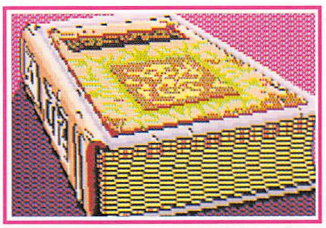
今回の『II』でいちばん大きく変わったのが女の子のグラフィック。前作はキュートでセクシーな感じだったけど、カワユイ美少女タイプにガラッと変わったのだ。はっきりいって、はじめはとまどった。けど、ていねいに細かく描かれた女の子たちは、前作以上にグラフィックの質がアップし、とても魅力的になったのだ。

そしてダンジョンの数が増えた。塔の1フロアあたりの広さは18×18マスと変わらないけど、タケルが冒険するのは魔女の塔だけではなくなったのだ。そのぶん謎も敵も多くなったってことだけど、タケルには心強い仲間がついたので大丈夫。右にも載せてるように、パーティを組めるようになったのだ。これってRPGとしてないほうが不思議だったくらいだよね。

もちろん、エルフおなじみの"おまけディスク"もついてるから、ゲームを解けば女の子のグラフィックが自由に見られるし、BGMを聞くこともできるのよん。

『ドラゴン・ナイト』はこんなんだったのよ

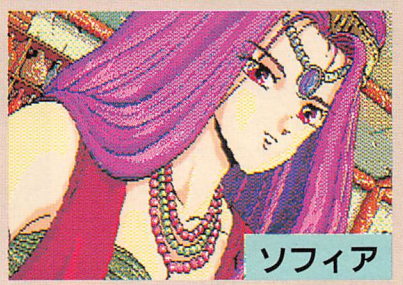
美しいグラフィックに美少女バンバン、それでいてシナリオもグーという最強美少女ソフト。とにかくスゴイ。どこがスゴイかって……こんなスペースではとても書ききれないほどスゴイ。



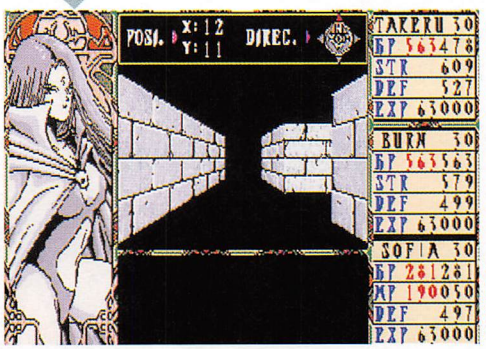
↑バーンに運ぶようにたのまれた経典はこんなの。これが魔女の塔にバラまかれてしまったのだ。バラバラになったページには、モンスターの呪いを解くことばが書かれている

仲間となるおふたりさん

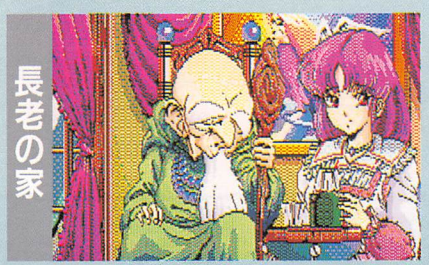
バーンは荷物をとどけるようタケルにたのんだ大男。ソフィアは治癒、解毒、ワープの魔法が使えるプリースト。この2人は途中でタケルの仲間となり、一緒に冒険をすることになる。タケルにとってじつに心強い味方だ。



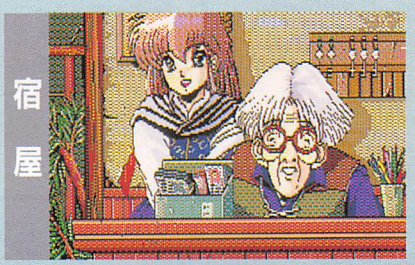
ようするにパーティが組めるのだ



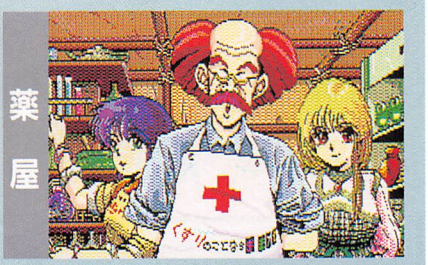
←画面右はしに注目あれ。タケル一人じゃなく、バーンとソフィアがパーティに加わっているのがわかる。これが『ドラゴン・ナイトII』の特徴だ



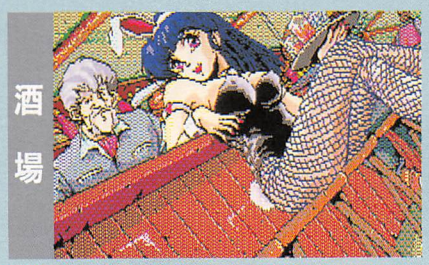
↑街の長老と孫娘のケイト。彼女は隣村のピエトロという男との結婚をひかえていたのだが……



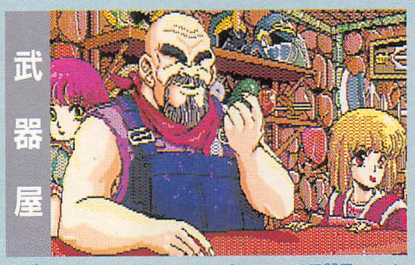
↑「娘の使った歯ブラシで歯を磨きたい」という主人と、その娘のリカ。ダメージをうけたらここへ来よう



↑鳥に似たおやじの薬屋。イブとララの2人娘がいる。塔へ行くまえに、必ず体力回復の薬を買っていくこと



↑バニーちゃんのいる酒場。コップスの村でひどい目にあわされたバーンとはここで再会することになる



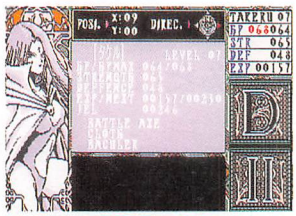
↑プロレスラーのようなおやじがやっている武器屋。メイとマミがおやじ似じゃなくてホントよかった

↑この街でただひとりの魔法使い。両脇にいるのは魔法の修行をしているミミとチェリーという女の子だ

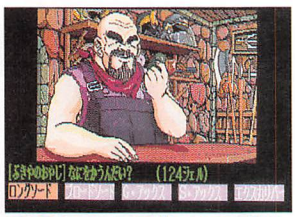
モンスターはぜ〜んぶカワイコちゃんよん♡

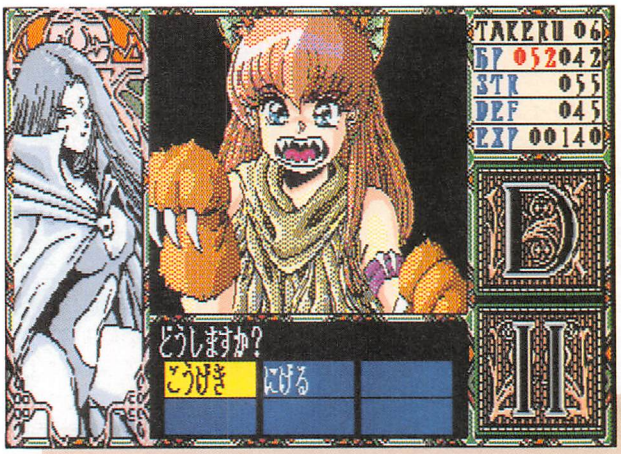
前のページで敵についてすこし触れたけど、今回出てくるモンスターはぜ〜んぶ女の子になった。彼女らは、メサーニャによって呪いをかけられた街の娘たちなのである。

ダンジョン内でモンスターに遭遇するとすぐに戦闘シーンとなる。このとき「攻撃する」「呪いを解く」「魔法を使う」など、コマンドで行動を決める。戦いに勝てば♡♡な絵がおがめ、出会った敵を倒すための経典を持っていれば、女の子にかけられた呪いを解くことができるぞ。いっとくけど、戦って勝つのがゲームの目的じゃないからね。塔にバラまかれた経典を探し出して、女の子の呪いを解いてあげるのが目的だからね。で、街の宿屋にもどって休んでいると、塔のなかで助けた子がやってきて「お礼よ♡」ってな感じで♂(デヘデヘ)♀となるのである。マジな話、タケルがうらやましい。



♻パラメータ表示画面。各種データや、装備している武器・防具が確認できる


♻お金がたまったら武器屋に直行。装備を強化し、モンスターに立ち向かえ！

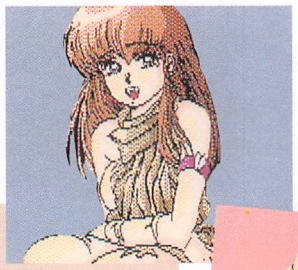


モンスターに遭遇!!

「モンスターが出た!!」ってわけで戦闘シーンに。攻撃したり、魔法を使ったり、逃げたり、をコマンドで選択する。カワユすぎて倒すのがツライって!? でも心を鬼にして……。

経典を手にいれたぞ

塔にバラまかれた経典の一部を見つけたところ。これをたくさん拾い集め、女の子たちの呪いをひとつひとつ解いていこう。



呪いを解くと…

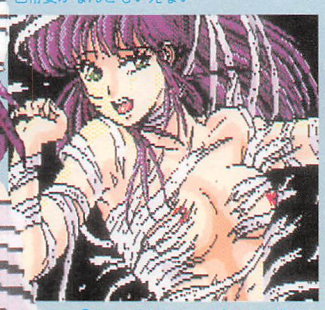
経典を持っていれば、このとおり呪いを解くことができる。みんなスッポンポンなのはなぜ？

勝つと…

これが勝ったとこ。でも呪いを解かないと何度でも出てくるぞ。うれしいやら悲しいやら。

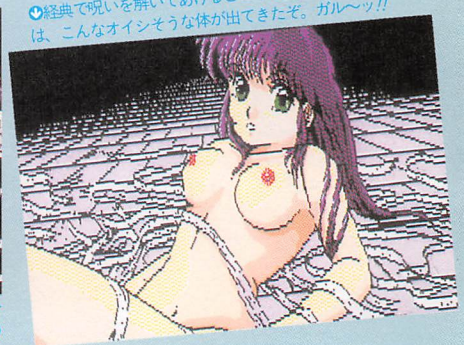
マミー六変化♡

♻ダンジョンで遭遇したとこ。ボロボロの包帯姿がなんともいえない

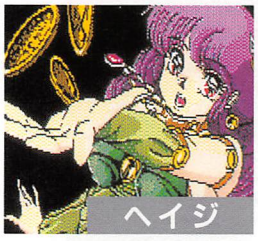


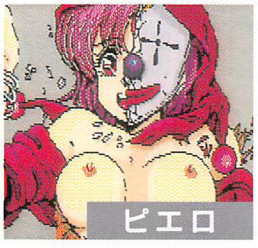
♻やっつけたとこ。破れた包帯のすき間からのぞくオッパイがグーね♡

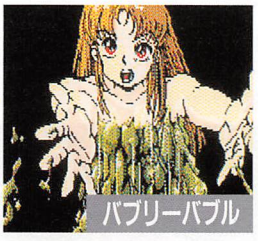
♻経典で呪いを解いてあげるとこうなる。包帯の下からは、こんなオイシそうな体が出てきたぞ。ガル〜ッ!!



モンスターをチラッと紹介



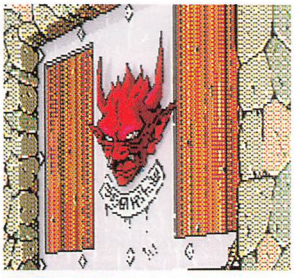




イベントいっぱいワナもいっぱい

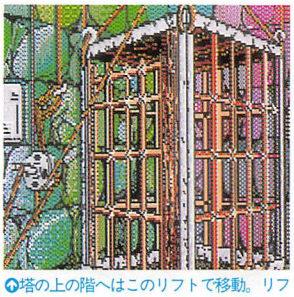
111ページのスペック表を見た人は気づいたと思うけど、このゲームはディスク9枚組(ノ)である。前作が4枚組だったことを考えると、なんと倍以上にもふくれあがっているのだ。ダンジョンが増え、モンスターとして登場する女の子のグラフィックもてんこ盛り。さらにそれだけじゃなく、たくさんのイベントがタケルを待ちうけている。これは、はっきりいって前作の比じゃないよん。

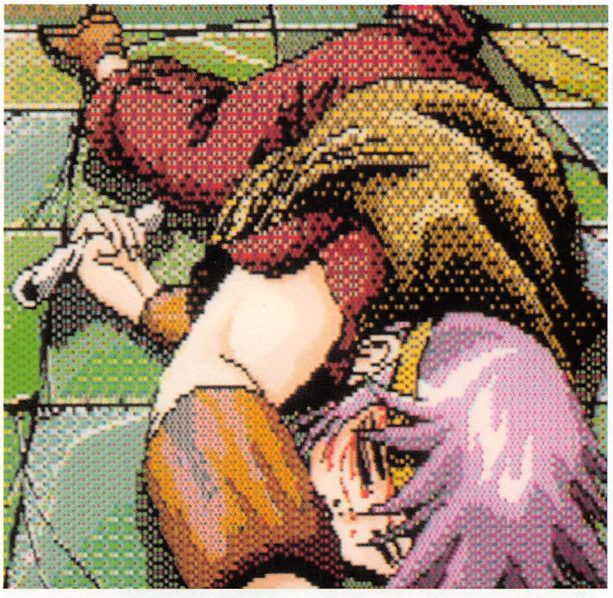
また、塔のなかにはヘンテコリンなヤツらがあちこちにいる。だけどみんな悪いヤツじゃなく(!?)、タケルに様々な情報を教えてくれるのだ。だからテンポよくゲームがすすんでいくってわけ。RPGっていうと何か面倒くさいって考えがちだけど、この『ドラゴン・ナイトII』はその心配はないのだ。おまけに、ソフトにはダンジョンマップまでついているので、マッピング嫌いの人も大丈夫。このへんが、つねにユーザーの立場でゲームをつくるエルフらしいところである。

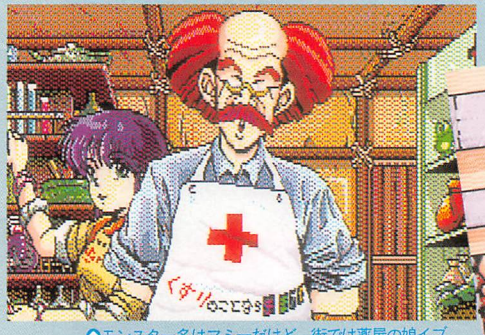

悪魔の面のついた扉。じつはこれにはある謎があって……

燭台の上に浮いている銅のカギ。うかつに手を出すと手首を落とすハメに……

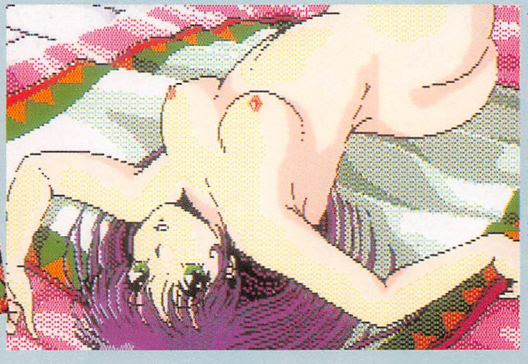
タケルにイロイロ情報をくれる大ネズミ。生意気なのが玉にキズなのだ

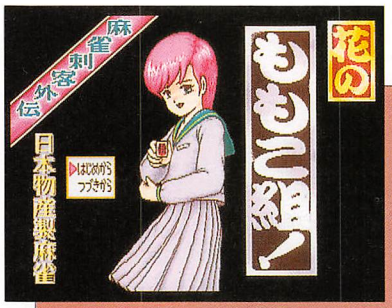

塔の上の階へはこのリフトで移動。リフトを動かすにはちょっと頭を使わねば……


塔の一階に倒れていたピエトロ。長老の孫娘ケイトの婚約者だ。早く助けろっ!!


モンスター名はマミーだけど、街では薬屋の娘イブ。呪いが解け、街にもどってきたところだ

助けてくれたお礼にと、タケルの宿へやってきたイブ。かわいいカッコね


どうだ〜っ!! ベッドに横たわるイブは食べちゃいたいほど魅力的。では一気に……♡



FAN-NEWS

花のももこ組! 麻雀刺客外伝

日本物産
☎06-353-5211
発売中

媒　体	200×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,700円

前作「麻雀刺客」の続編が早くも登場だ。裏麻雀界から送りこまれた裏麻雀の刺客たちを倒し、雀荘に平和を取りもどすのだ。

裏麻雀界をたたきのめせ！

裏麻雀界から関東の麻雀界を統括しようと刺客が送られた。そんな裏麻雀界の魔の手から麻雀界を救うために、主人公のももこは麻雀勝負をして刺客を打ち負かすのだった。

基本はふつうの2人麻雀だけど、特殊能力を使える仲間がいて、変わった麻雀になっている。

地図の印は刺客の拠点になっている場所

ピンクの髪の子がももこ。後ろは仲間

刺客の女の子たちは、リーチをかけるどきやアガリのときなどに、表情を変えたり手を動かしたりと、まるで本物の人間のようにアニメーションで動くのだ

手強い刺客とかわいいお供たち

裏麻雀界の刺客として送りこまれる女の子は4人。対戦の順番は決まっていないので、自分の好きな順番で対戦できる。でも、どの女の子も手強いぞ。

しかし、こちらには特殊能力の使える3人の仲間がいる。ほとんどイカサマ技ともいえるけど、あるものは有効に使いたい。

自分の雀力を補ってくれる、とても頼りになるかわいい仲間たちといえる。

勝負は、自分の持ち点がなくならないうちに3回勝てば、クリア。4人の刺客すべてに勝てば黒幕が登場する。

麻雀刺客四人衆

裏麻雀界の刺客たち。それぞれ個性的な麻雀を打ってくるのだ。

ひょっとこのエリカ

麻雀刺客／007。本名／関本えりか。彼女は、埼玉県のある学園を占拠して毎夜、裏麻雀教室を開いている裏麻雀教室教授である

能面のみさこ

麻雀刺客／009。本名／相場みさこ。新宿高層ビルの地下で、裏麻雀の会を開催している。職業は、おじょうさまなのだそうだ

ジェイソン・ミカ

麻雀刺客／008。本名／浜中みか。彼女の職業はロックアーチスト。ライブハウスで若者を相手に、麻雀ライブを開く麻雀ロッカー

おたふくのいずみ

麻雀刺客／010。本名／横手いずみ。千葉県を中心に活動している。まだ中学生なのだが、麻雀クラブに所属していて手強いのだ

お供三人娘

何度もお世話になる仲間たち。特殊能力が使え、頼りになる。

犬江

通称イヌ。気迫パワーが使える。ももこに有利な牌をツモることができるのだ

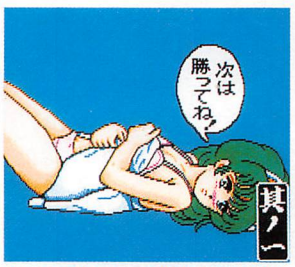
さる美

通称サル。ツミコミ技と万パワーが使えるぞ。どっちもツモるのに最高の技だ

きじ子

通称キジ。通しサインと通しパワーが使える。相手のアガリ牌を強引に通せる

麻雀に勝つと、刺客は1枚ずつ服を脱いでいく。1枚、1枚ってところがソソルぞ



刺客に負けると、仲間が服を脱がされてしまう。負けてもうれしかったりする

On Sale

発売中のNewソフトを再チェック

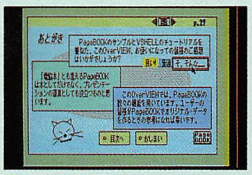
今月は、期間中になんと23本ものソフトが発売になった。こんなに出たんじゃ、いくらなんでも迷っちゃうよね。Mファンを読んで、どれにするかよ〜く考えてね。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX 2 / 2 +。●はMSX、MSX 2 / 2 +。★はMSXターボR専用。♪はMSX-MUSICに対応したソフト。

12月9日から91年1月15日までに発売されたソフト

12月13日　サークII(D)／マイクロキャビン／8,800円♪
14日　DSデラックス＃3にゃんぴ(D)／コンパイル／3,880円♪
14日　ウィザードリィ3(D)／アスキー／9,800円
14日　フリートコマンダーII(R)／アスキー／9,800円♪
14日　コラムス(D)／日本テレネット／7,200円♪
15日　ランペルール(R)／光栄／11,800円♪
15日　ランペルール(R：サウンドウェア付)／光栄／14,200円♪
15日●MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー⑧(D：タケルでのみ販売)／徳間書店／2,800円
15日　DPS SG(D)／アリスソフト／6,800円
15日　スーパーピンクソックス(D)／ウェンディマガジン／4,800円♪
15日　サウルスランチVOL.3(D)／ビッツー／3,400円♪
20日　ランペルール(D)／光栄／9,800円♪
20日　ランペルール(D：サウンドウェア付)／光栄／12,200円♪
21日　花のももこ組ノ(D)／日本物産／8,700円♪
23日★シード オブ ドラゴン(D)／リバーヒルソフト／8,800円
23日　エメラルド・ドラゴン(D)／グローディア／8,800円♪
23日　銀河英雄伝説II(D)／ボーステック／9,800円♪
27日　ティル・ナ・ノーグ(D)／システムソフト／8,800円♪
28日★MSXView(R+D)／アスキー／9,800円
1月8日●ダンジョンハンター(R+プラスXターミネーターレーザー)／アスキー／12,800円
11日　ディスクステーション＃21(D)／コンパイル／1,940円♪
15日　MIDIサウルス(R+D)／ビッツー／19,800円
15日　ピンクソックス4(D)／ウェンディマガジン／3,600円♪



↑ついに出た『MSXView』

J&P渋谷店 売り上げベスト10

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↗	1	—	ディスクステーション＃21	コンパイル
↗	2	—	エメラルド・ドラゴン	グローディア
↗	3	—	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト
↘	4	2	FRAY(フレイ)	マイクロキャビン
→	5	5	ランペルール	光栄
↘	6	1	サークII	マイクロキャビン
↗	7	—	MSXView	アスキー
↗	8	—	銀河英雄伝説II	ボーステック
↘	9	4	フリートコマンダーII	アスキー
↗	10	—	電脳学園III	ガイナックス

※矢印は、前回からのアップ・ダウンをあらわします。(1月15日調べ)

↑新顔が多い今月のベスト10。注目は7位の『MSX View』だ。94ページの記事でも紹介してるぞ

ユーザーの主張

今月のテーマ『ソフトの価格について』

前回は文字数が少なすぎてヒドイ目にあったので、今月から級数を下げることにした。級数とは文字の大きさのこと。こんなこと書いてもしょうがないのだが、あまりにくやしかったんでちょっと書いてみた。失礼。

では、本題にはいる。今月のテーマは「ソフトの価格について」である。編集部にとどいたハガキ1枚1枚に目をとおしていくのだが、きまって「高い」の文字が書かれているのだ。いまMSXのソフトは、8,800円を越えるものがかなり目立ってきている。ちょっと気になったので、Mファン2月号に載っているソフトの平均価格を計算してみた。でた答えは〝7,553.2円〟。『ディスクステーション』やタケルから売られているソフトがかなりあったため、それほど高くならなかったが、ソフトを購入する年齢層を考えるとやっぱり高いかな……って気がする。

では代表的な意見を2つ紹介しよう。「いまのゲームは高い。そりゃ、むかしよりゲームの質もよくなりオモシロいものが多いんだけどね……」とは、福岡県の真島弘嗣クンのご意見。これと似たようなハガキがとても多かった。半分あきらめって感じだね。つづいて大阪府の井上康宏クンの登場だ。「ソフト1本ガマンすれば、CDが3枚買えます。もし、買ったゲームが3時間で解けて、二度と遊びたくないようなものだったら、その3時間は音楽を聞いていたほうが有意義な気がします。ソフトハウスとしても、開発費などでこれ以上単価を下げられないことでしょう。だけど、これが相場だからといってクソゲーをCD3枚分の値段で買わされた日にゃあ、どこに怒りをぶつけていいやら……」。ハガキには小さく書かれた文字がビッシリ。さらに彼は、「ソフト1本ガマンするとこれだけ買える」というのを表にして送ってくれたのだ。これは下に掲載したので見てもらいたい。どうやら井上クンはかなりひどい目にあったらしい。これからはMファンをよく読んで、損をしないような買物をしてもらいたい。まぁ、結局のところ「高い」がユーザーの共通した意見ってこと。今回はこのへんでおひらき。さて次回のテーマだが「Mファンに望むこと」だ。発表となる5月号でMファンは50号をむかえる。そこで、今後こんなことをやってほしいとか、Mファンのスタッフへの個人攻撃とか、なんでもけっこう。おもしろいハガキを待ってるよ。締め切りは2月末日(必着)だぞ。

●ソフト1本(8,800円の場合)ガマンするとこれだけ買える

Mファン1月号(560円)	15冊	15冊ありゃ風呂ぐらいはたけるなぁ
ラッキーストライク	35箱	ボクの場合1か月分だ
週刊誌(220円の場合)	40冊	約9か月分かな
CD(2,800円の場合)	3枚	400円おつりがくるぞ〜
電話(市内の場合)	44時間	会って話したほうが早いな
ビール(500mℓ)	30本	急性アルコール中毒で病院行き
ハガキ	214枚	これだけ出しゃ何か当たるだろう
学食の天ぷらうどん	58杯	わんこソバじゃね〜。そんなに食えるか!
映画	6回	一日中観てられる
喫茶店のコーヒー	29杯	おなかピーピー
パチンコの玉	2200個	777、1回くらいかかるだろ
バイク(ZXR750)	0.01台	タイヤ1つも買えん……

(大阪府／井上康宏)※努力賞の井上クンにはテレカを進呈

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ！ 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「3月号ユーザーの主張」係

COMING SOON

カミング スーン

超新作ソフトを先取り

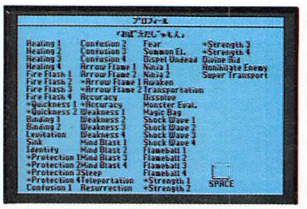
はじめ『ファンタジーⅣ』の発売日は2月上旬だったんだけど、この号が出る直前に急遽発売されてしまったのだ。う〜、これではカミングスーンにならないではないか。……と、こまったところでどうしようもないので、今月はこのままってことでカンベンしてちょーだいな。

ファンタジーⅣ 英雄の血脈

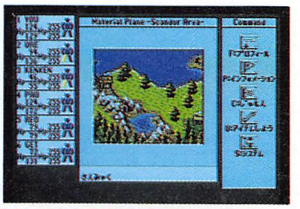
■スタークラフト
■☎03-3988-2988
■発売中

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	ロールプレイング
価　格	9,800円

1月号で今年期待のソフトとしてとり上げたこの作品。いわずと知れた『ファンタジー』シリーズの4作目だ。今回も舞台となるのはスカンドール島。邪悪なるニカデモスが滅び去った前作から20年後という設定で新たなる物語が展開される。『ファンタジー』シリーズをず〜っとプレイしてきた人にとって、これはこたえられない作品といっていいだろう。



↑おぼえた呪文がズラリと表示される

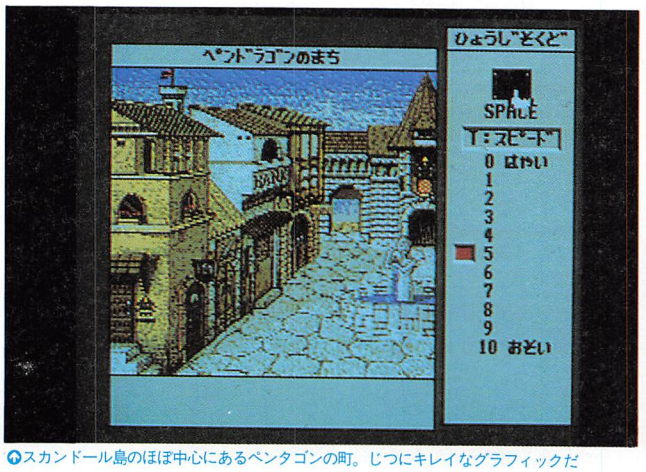


↑フィールド移動中の画面

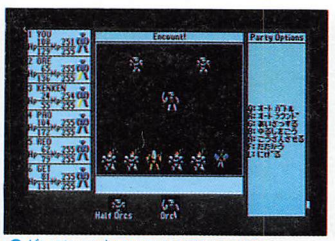
ゲームはフィールド型のRPGで、6人パーティ制。キャラクタは10人まで作って登録することができる。キャラクタはそれぞれ、強さ・知性・機敏さ・体格・カリスマの5つの能力を備えているほか、攻撃や防御など11の特殊技能が設定されている。この細かなパラメータこそ『ファンタジー』シリーズの特徴でもあるわけだ。

基本的には前作とあまり変わりはないけど、大きく変わったのは戦闘システムである。これまでのコマンド選択方式から、実際にキャラを動かして戦う形になったのだ(オートバトルも可能)。ダメージをうけると負傷した体の部分が青→赤→黄と色が変わっていく。たとえば腕をケガすると武器が使えなくなったりもするわけだ。

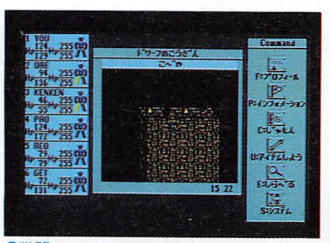
また、これまでは使えなかったマウスやジョイパッドの使用が可能になったため操作性も格段にアップ。ただ、他機種版ではできた『Ⅲ』からのデータの転送は、メモリの都合でカットされてしまった。残念。



↑スカンドール島のほぼ中心にあるペンタゴンの町。じつにキレイなグラフィックだ



↑ダンジョン内ではこんな表示になる



↑戦闘シーンはこんなぐあい

ドラゴンアイズ

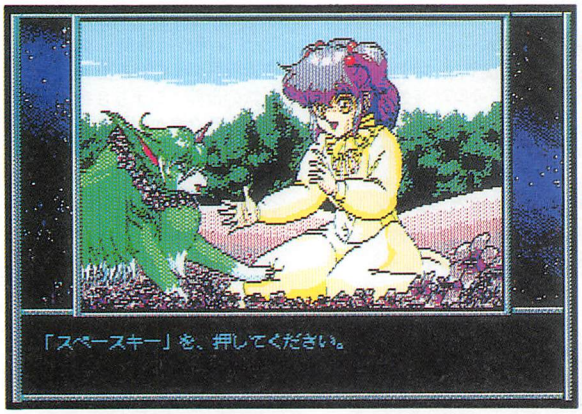
■GAMEテクノポリス
■☎03-3200-9834
■3月発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アドベンチャー
価　格	6,800円

月刊テクノポリス誌とフェアリーテールが美少女最強タッグを結成。そして生まれたのが"GAMEテクノポリス"というブランドだ。テクノポリス誌で連載されていた原作をネリネリして完成させたこのゲームは、宇宙を舞台にした美少女AVGなのだ。

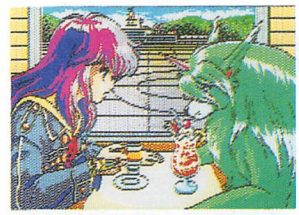
惑星ガールドリアの皇女アイネスは17歳。その美しい容姿から"生命ある宝石"と国民に愛されていた。ある日のこと、アイネスのもとに「義兄のクリンド皇子が突然消息を絶ってしまった」という情報がはいった。誘拐か!?　はたまた事故か!?　日がたつにつれクリンド蒸発事件は他の星々をも巻きこみ、惑星間戦争にまで発展する危険がでてきたのだ。アイネスは守護獣である一角狼ジエアと女衛士フリッカとともに、クリンドの捜索に向かうことになる。

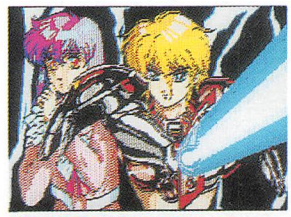
ゲームはコマンド選択式で、ハラハラドキドキのストーリーがウリ。行く先々でかわいい女の子と出会えるのも魅力。さらに、ゲーム中に登場するメカはアニメでおなじみ、あの"スタジオぬえ"がデザインしたっていうからコイツも見逃せないぞ。エッチを前面に押し出す美少女ソフトが多いけど、このゲームはちょいとばかしちがうぞ。

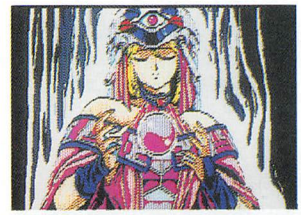


子供のころのアイネス。一角狼ジエアとは大のなかよしである。全体画面はこんなかんじになる

うるうるした瞳がいいアイネス


なかよくお茶を飲むアイネスとジエア


アイネスの護衛をするフリッカ


先見師エテルナ。彼女もベッピンさん

追跡 開発中ゲーム情報

このコーナーは、MSXの超先取り情報や、発売が延びているソフトのフォローなど、新作ソフトのもろもろの情報をおとどけしようと思っている。ひとことでいうと「追跡カミングスーン」と「お話だけでもいいですか？」を合体させたものといったコーナーだ。

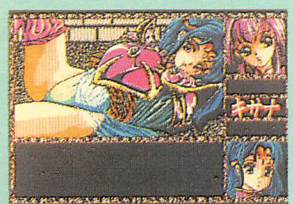
まずは発売が遅れているものから。去年の8月号で紹介したアリスソフトの『ランス2』。1月15日の予定だったが、ちょっと開発が遅れぎみで3月にズレこむとのこと。

フィールド型RPG『エクスタリアン』でデビューしたディー・オーは、3月5日に『星の砂物語』の発売が決定。これはペンションで起こった事件の謎を探るちょっとHなAVGだ。

フェアリーテールは『X・na』と『[ドラゴンシティ]X指定』の2本。現在、新しいグラフィックがドンドンあがっているとこ。発売日のほうは新作予定表をみて確認してほしい。

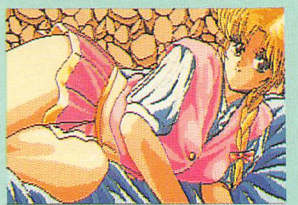
つづいての情報は、先月の「お話だけでもいいですか？」でもチラッと書いた、ももものきはうすの『ピーチアップ総集編』だ。これまでに発売された『ピーチアップ』全8本より、人気のあった作品のバージョンアップ版を中心に収録。これまでのタイトルグラフィックや、隠しコマンドなんかも盛りこみ3月26日に発売予定。ディスク4枚組、6,800円はお買い得。

そしてもう1本。コンパイルから『魅惑の3DRPG〔仮題〕』というゲームが発売になる。コンパイル営業の田中氏の話によると、「いままでになかった画期的なシステムのRPG」だそうだ。これじゃまったく内容がわからん。来月までの宿題ということでカンベンね。では。



フェアリーテールの「X・na(キサナ)」は3Dダンジョン RPG

人気急上昇中のアリスソフト。「ランス2」は期待できそうだぞ


"X指定"とはアメリカの成人映画指定のこと。ようは、18歳未満禁止って意味だ

いつも編集部にドーナツを持ってきてくれるディー・オーさんの『星の砂物語』

ソフトハウスの近況がわかるこのコーナー。今月も14社の登場だ。今月号でゲームの紹介をしているソフトハウスから、春にむけて新作を開発中のところまで、てんてんてんこ盛りなのねん。

エルフ

『ドラゴン・ナイトII』は、もう楽しんでいただけたでしょうか？　まだ購入していない方は販売店に走りましょう!!　ゲームの内容を他機種とほぼ同様にしたら、なんとディスク9枚組になってしまいました。9枚組で7,800円。う〜ん、安すぎる!!　（阿部）

グローディア

こんにちは。『エメラルド・ドラゴン』は進んでいますか？　ここでおわびをします。MSX版『エメ・ドラ』はFM音源でBGMをならしていますが、「BGMはPSGには対応していません」と書いてなかったのです。本当にごめんなさいね。　（成田　聡）

GAMEテクノポリス

PC-98版で好評発売中のAVG『ドラゴンアイズ』の移植のまっただ中です！　制作室は修羅場と化していますが、ダレる間もなく全力を出して取り組んでいます!!　ぜひ、ご期待ください。3月に成果をご披露しますわ♡
（広報担当・稲村しょう子）

光栄

みなさん待望の『提督の決断』が、いよいよ発売間近となりました。太平洋を舞台に、大戦艦同士の決戦から機動部隊による航空戦。さらには戦略拠点となる基地をめぐり、壮絶な上陸戦が展開される本格派シミュレーション・ウォーゲームですよ。　（高）

コンパイル

コンパイルまひょ〜ん。『DS #22』は完全限定のシングルCD付きです。今回は海外のミュージシャンも参加し、業界初の3D立体録音で衝撃の連続。『アレスタ2』のタイム付き特別遊べる版やニチブツ『花のももこ組.!』ほか満載で2,980円税別。　（田中じゃ）

システムソフト

〝シナリオジェネレータシステム〟によって生み出される無数の世界。シナリオ毎に登場キャラクタが経験する数々の冒険。みなさんを飽きさすことのない『ティル・ナ・ノーグ』の世界へと誘います。英雄たちが平和を取り戻すためにみなさんとともに。　（M）

ディー・オー

まだまだ寒い日がつづきますねぇ。部屋も冷えてふところも冷えて、ついには心まで冷えちゃったりもします。そんなときは、ディー・オーの美少女ソフトの女の子たちに暖めてもらいましょう。AVG『星の砂物語』は3月5日、ついに発売です。　（K）

バーディーソフト

＼毎度お騒がせいたしております。こちらはバーディーソフト、バーディーソフトでございます！——ということで、MSX界では新顔ですが、この先みなさんに楽しんでいただけるソフトを開発しますので、ど〜ぞヨロシク。
（毎度お騒がせ……安藤　夏）

ビッツー

1月15日。成人したみなさま、これからは×××なこともできちゃうってワケだぁ！　おめでとー♡　そして、同日ついに『MIDIサウルス』も発売されました。やったぁ！　めでたし、めでたし。みなさん、ぜひぜひ買ってくださいネ。　（ヒロリ）

フェアリーテール

ひさびさに出ました本格美少女3D-RPG『X・na』。いやー、MSXは制限が多くて苦労しました（いまでもしてるけど）。でも、そのかいあってデキは最高！　動きもいいしキレイだし、♀♀♀は×××だし……。近日発売、こうご期待!!　（YOH）

ブラザー工業

『花のももこ組.!』はいかがでしたか？　突然、年末に発売したんでビックリしたんじゃないかな。じつはわたしも店頭にならぶまで知らなかったんです。これからもどんどんアーケードの麻雀ゲームを移植していくので、みなさんも応援してね。　（みう²）

ポニーテールソフト

お正月、生意気にもスキーに行った私は、なっ、なぁ〜んとポッキーファンだという女の子と知り合っちゃいました（わたしゃ、しあわせもんだよ。デヘッ）。全国のみなさん、『ポッキー2』はもうすぐ発売するからスゴ〜ク期待して待っててね。　（片山）

マイクロキャビン

寒うござんすねェ。バレンタインデーも近づいて心も寒々としてまいりました。マイクロキャビンから新企画の情報も、まだキャッチされていない……。なんだかスッゴイ寒〜い。こんなときは『FRAY』か『サークII』をして暖まろう。ソレ、ソレ！　（谷口）

ももものきはうす

ももものきはうすもやっとこマガジンから卒業。これからはオリジナルをガンガン作って、みんなの相棒をはげましつづけたいと思います。よろしく応援してネ。感謝の印に『ピーチアップ総集編』をお送りします。　（成人式をむかえたばっかりの一美）

ひとめでわかる！

▼ソフト・ハード・本に関する最新情報▼▼▼

MSX新作発売予定表

この情報は**1月25日**現在のものです！

記号の意味➡無印はMSX2／2＋。●はMSX、MSX2／2＋対応。★はMSXターボR専用。♪のついたソフトはMSX－MUSICに対応。とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
2月	8日	ディスクステーション#22(D:CD付)／コンパイル／2,980円♪
	上旬	宇宙翔けるビジネスマン(D)／全流通／6,800円
	上旬	アズ・ユー・ライク やりたい放題3(Vol.1ヨーロッパツアー)(D)／全流通／6,800円
	15日	MSX-Datapack(本+D)／アスキー／12,000円
	中旬	私をゴルフに連れてって(D)／フェアリーテール／7,800円
	中旬	(ドラゴンシティ)X指定(D)／フェアリーテール／6,800円
	下旬	イルミナ！(D)／カクテル・ソフト／6,800円
	？	キャル(D)／バーディーソフト／6,800円
	？	ビースト(D)／バーディーソフト／7,800円
3月	5日	星の砂物語(D)／ディー・オー／6,800円♪
	8日	MSX・FAN4月号(本)／徳間書店／価格未定
	8日	ディスクステーション#23(D)／コンパイル／1,940円♪
	上旬	ナイスミディパックMIDIRA(ミディラ) Aセット(R+D)／ビッツー／47,500円
	上旬	ナイスミディパックMIDIRA Bセット(R+D)／ビッツー／52,000円
	上旬	ナイスミディパックMIDIRA Cセット(R+D)／ビッツー／88,800円
	26日	ピーチアップ総集編(D)／ももきはうす／価格未定♪
	下旬	提督の決断(R)／光栄／14,800円♪
	下旬	提督の決断(R:サウンドウェア付)／光栄／17,200円♪
	下旬	レイ・ガン(D)／エルフ／6,800円
	？	ドラゴンアイズ(D)／GAMEテクノポリス／6,800円
	？	ランスII 反逆の少女たち(D)／アリスソフト／6,800円

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
4月	8日	MSX・FAN5月号(本)／徳間書店／価格未定
	中旬	ポッキー2(D)／ポニーテールソフト／7,800円
	？	ディスクステーション#24(D)／コンパイル／1,940円♪
	？	ピンクソックス5(D)／ウェンディマガジン／3,600円♪
5月以降と発売日未定		火星甲殻団(D)／アスキー／価格未定
		斬　夜叉円舞曲(D)／ウルフチーム／価格未定♪
		信長の野望・武将風雲録(R)／光栄／価格未定♪
		魅惑の3DRPG(仮称)(D)／コンパイル／ 3,880円♪
		麻雀悟空　天竺への道(R)／シャノアール／価格未定♪
		夜の天使たち(D)／ジャスト／ 8,800円
		天使たちの午後・番外III(D)／ジャスト／ 8,800円
		倉庫番リベンジ(仮称)(D)／発売元未定／価格未定
		●ワンダーボーイII　モンスターランド(R)／日本デクスタ／7,800円
		毎日がえっち(D)／ハート電子産業／7,200円♪
		ビバ・ラスベガス(D)／ハル研究所／価格未定
		シンセサウルスVer.3.0(D)／ビッツー／価格未定♪
		スコアサウルス(D)／ビッツー／価格未定
		無敵刑事大打撃　史上最大の犯罪(D)／ファミリーソフト／7,800円
		エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス(D)／ブレイングレイ／価格未定
		3Dプール(D)／マイクロプローズジャパン／価格未定
		エリート(D)／マイクロプローズジャパン／価格未定
		囲碁ゲーム　入門用(仮称)(D)／マイティマイコンシステム／9,800円
		銀河英雄伝説II　シナリオ集(D)／ボーステック／価格未定♪

※『ナイスミディパックMIDIRA(ミディラ)』は、MIDIサウルスと音源ユニットがセットになったもので全部で3種類発売予定。AセットはCSM-1(カシオ)、BセットはCM-32L(ローランド)、CセットはPHm(カワイ)の音源がセットになる。

FAN CLIP

タボちゃんの可能性⑤

いわずと知れた、あの米チャは予約のターボRをじっと待った

姓は米屋の、名はチャチャチャ。変わった名前だが、有名なアマチュアプログラマである。少なくともわたしはよく知っている。創刊の年からだから、もう4年近い付き合いだが、今回の取材ではじめて会った。会って驚いた。目が3つ、手が1本、足が6本という、馬に乗った丹下左膳のようなモンスターだったからではない。頭も性格もよさそうな、とても感じのいい高校生だったからだ。

小学5年生の夏休み、いろいろな家電メーカーが個性豊かなMSXを発売していた美しい時代に、彼ははじめてパソコンを手にした。三洋電機のライトペン付き、RAM32KのMSX。

「買うまえにBASIC入門の本を読んで、誕生日を入力すると星座を教えてくれる、しょうもないプログラムを作ってたんです。それを打ちこんだら、エラーなしにちゃんと動いて(パソコンって)すごいなと思った」

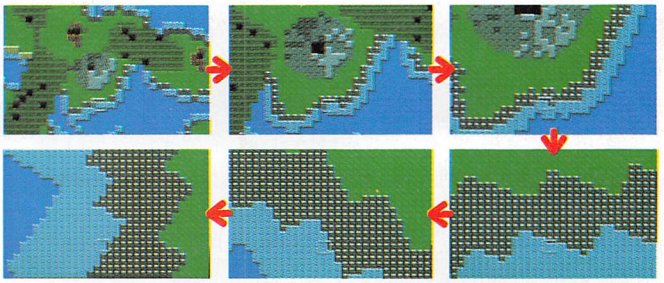
わたしはその話を聞いて、米チャってすごいなと思った。栴檀は双葉より芳し。意味は辞書で調べてください。

プログラムは最初からずっと独学。マシン語は、MIAの『マシン語入門』(入門編、応用編、実践編の3冊)で覚えた。

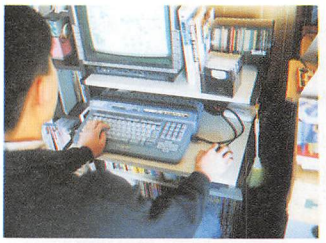
「この本はぜったいお勧めです」

たこの海岸物語3部作や『PURE STAR』は、ずっとMSX1とカセットテープでハンドアセンブルして作ってきた。

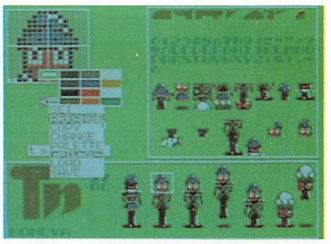
MSX1から、FDD付きのMSX2+、ソニーXDJに乗り換えたのが中学卒業の春。そして、それから1年半年後にターボRが発表された。



地形が拡大縮小、回転する新作「BABO(仮題)」も開発中だったが、ファイルが壊れて中断



米チャの後頭部と愛機付近の状況。脇机にノートパソコンも置いてある。足もとにMファンがずらっとそろえてあるのは編集部への心づかい



AISTで作ったプルダウンメニュー式のキャラクタエディタ。マウスでクリックとやるとシャッとメニューがおりてくる

「A1STは予約して買った。ほしい機能がぜんぶあったから」

ではここで問題です。米チャのほしかった機能とはなんだったでしょう。PCM? アニメのセリフを吹きこんで楽しそうに遊んではいたけれど、正解は、16ビットで速いことと、本物のRAMディスク。なんか、キャンペーンクイズみたいだな。

「いちばんうれしいのはアセンブルが速いこと。10倍くらい速くなった。これまでMSX-DOS TOOLSのMEDとかM80とかが遅くて使いものにならなかったので自分で作っていたんですけど、ターボRになったらどちらも使いものになるようになって、もう自作する必要がなくなった」(笑)

いまは、元Mファンの副編少年Sのプロデュースでファミコン用のソフトを開発中。そのキャラクタエディタをA1STで作っていた。マウスでクリッククリック、プルダウンメニュー式の使いやすそうなエディタだ。

この春に高3になり、本格的な受験フェイズに入る。全国の米チャファンよ、彼がよい大学に無事合格してくれるように、みんなで祈願しよう。

※MIAの『マシン語入門』は現在出版されていないため、古本屋さんなどで探すしかありません

EDITORIAL WEATHER

いまわたしは

しめ切りを48時間くらいすぎているが、この後におよんでこのコラムのネタを考えている。今月は手下にだまされてマシン語入門記事を書かされるはめになった。考えが少しずつ真理に向かって収束して、おっ、来た来たと思っているところに「あの草かんむりの漢字ってどうやって出すんですか」などと声がかかる。わたしをワープロのマニュアルだと思っているのだ。答えて、原稿にもどると頭のなかはすっかり初期化されている。その後、ぴかっとひらめいたとたん、「緊迫ってどう書くんでしたっけ」。わたしを国語辞典だと思っているのだ。また暗闇へもどり、それでも、気を取り直して、原稿を書こうとすると、「あの、いま何時ですか」。おれは時計じゃない! 壁にあんなに大きく時計がかかっているじゃないか。

次号4月号は いよいよザ・4周年を迎えて、いろんな企画を熱い胸に秘め **3月8日発売!**

AD INDEX

アスキー……121
コンパイル……82
サンクレスト……77
ソニー……4
徳間書店……85、86、88、89
日本カルチャースクール……47
日本テレネット……83
日本視力回復協会……87
日本進学指導センター……78、79
ハドソン……84
ファミリーソフト……122、表3
プラザー工業……表2、3
マイクロキャビン……80
松下電器産業……表4
リバーヒルソフト……81

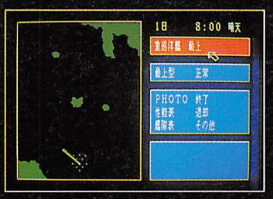
〈発売〉徳間書店 〈発行・編集〉徳間書店インターメディア株式会社■PUBLISHER=栃窪宏男■EDITOR & LEPRECHAUN=山森尚■EDITOR IN CHIEF=北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之■EDITORIAL STAFF=加藤久人+鴇田洋志+引田伸一+福成雅英■ASSISTANT EDITORS=川井田茂雄+川尻淳史+佐伯憲司+鈴木伸一+諸橋康一+山本晃央+渡辺庸■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫■CONTRIBUTORS=高田陽+高橋俊哉+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=井沢俊二■EDITORIAL DESIGNERS=井沢俊二+高田亜季+デザイラ〈釜田泰行+柳井孝之〉+TERRACE OFFICE+清水保邦+井上美香■ILLUSTRATORS=尾台誠+しまづ★どんき+中野カンフー!+野見山つつじ+南辰真+成田保宏■COVER ARTIST=佐藤任紀■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成■FINISH DESIGNERS=あくせす〈村山成幸〉+㈱ワードボップ〈筒井雅浩・石井浩道・蕪木紀久枝・崎山裕子・姫野典子・佐取恵・富岡欣子〉■PRINTER=大日本印刷株式会社

©徳間書店インターメディア株式会社 1991 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

ASCII

プロトン帝国勝利の日まで艦隊司令官の戦いは続く。

緊張



敵艦・航空機隊の位置は、レーダーで捕捉するまでわからない。

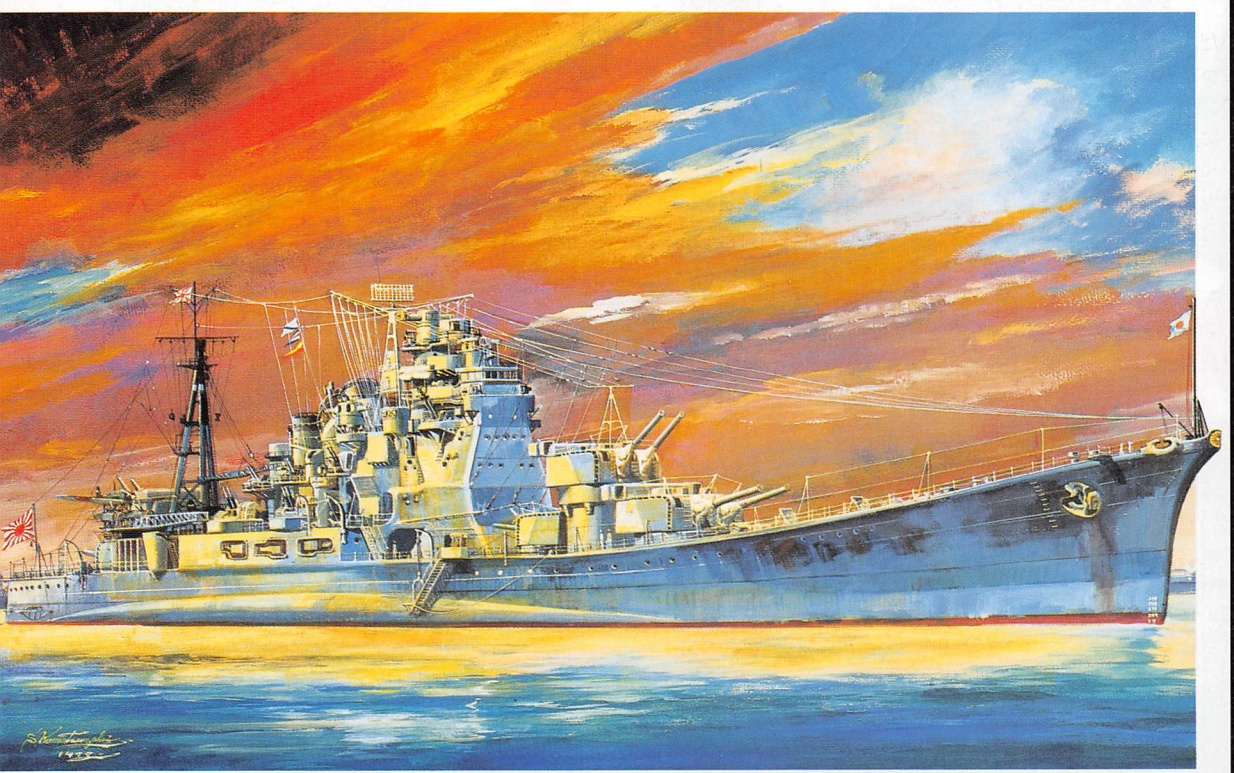
迫真

各ユニットの性能は、太平洋戦争当時を元に設定されている。

2つの艦隊を戦わせる、プレイヤー対コンピュータの知恵比べ、それがフリートコマンダーⅡだ。マップ即ち戦場の数はキャンペーン・シナリオ両モードあわせて20、それぞれ使えるユニットの種類や勝利条件が異なっている。味方の犠牲を最小限に、全ての戦いに勝利し、敵を降伏に追いこむことがプロトン艦隊司令官たるプレイヤーの使命なのだ。

壮快

アニメーションを駆使した演出で、交戦の結果が一目でわかる。



イラスト/小松崎 茂

好評発売中

標準小売価格9,800円（表示価格には消費税が別途付加されます。）

対応機種：MSX2（VRAM128K）MSX2＋、turboRでも動作します。
2メガROM

- データセーブ用にディスクドライブまたはPAC、FM PACが必要です。
- MSX-MUSIC対応 FM音源でリアルなサウンドが楽しめます。
- 完全マウス対応　マウスがあればより快適にゲームをプレイできます。

本格派海戦シミュレーション

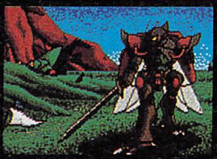
フリートコマンダーⅡ

黄昏の海域

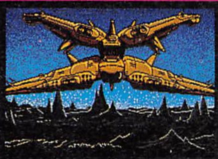
MSX2はアスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 株式会社アスキー

画　美樹本　晴彦



HP 79
ショウは、5のダメージを
くらった！！
ショウ ザマ
AB
ダンバイン
HP 90/95
OP 23/72
ST 57
AC 33
AG 24
SH 19



聖戦士ダンバイン

Aura Battler Dunbine

©創通エージェンシー・サンライズ

バイストンウェルの物語を
覚えている者は幸せである。
心豊かであろうから……

ファミリーソフトから、ターボR対応
ソフト第一弾ついに登場!!

好評発売中！

MSX2 MSX2+ MSX turbo R

3.5インチ2DD 6枚組
RAM 64KB・VRAM 128KB
FM音源対応
要漢字ROM(第一水準)

MSXはアスキーの商標です。

標準価格 8800円
（この価格に消費税は含まれておりません）

■店頭にないときは直接通販で購入できます。ユーザー対応TEL03(3924)5435 FAX03(3978)3498での注文も受け付けております。
■通販システムは、電話一本で商品が4日以内にお手元に届きます。（送料、消費税はサービス）
■グラフィッカー募集！ X68000，PC-9801など

〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25
シャローム大泉301号
Family Soft

MSX・FAN 1991 MARCH 3月号
平成3年3月10日発行 第5巻第3号(通巻48号)
第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男
編集人 山森尚
発売 株式会社徳間書店
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231(代)
〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(代)
特別定価540円 (本体524円)

Panasonic

ターボRが、MSXの楽しさを加速する。

NEW

ターボRの実力①
新開発16ビット高速CPU「R-800」搭載。ゲームもワープロも、グンと速い。

ターボRの実力②
PCM録音/再生機能内蔵。なんとMSXが、コトバをしゃべるのだ!

ターボRの実力③
MSX-DOS2搭載、メインRAM 256KB。これは驚異の頭脳だ。

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍。しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機能など驚異の機能を満載。MSXをますます面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

A1ST

パナソニック MSX turbo R パソコン

FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶従来8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトもそのまま5〜6倍速で実行。(当社比) ▶さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載(MS-DOS Ver.2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート。▶メインRAM 256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能。▶音声が録再できるPCM録再「デジトーク」機能。対応ソフトなら、登場人物の声も楽しめる。▶内蔵ワープロもスピードアップ。対話感覚で使える音声ガイド付。▶電子システム手帳対応(別売通信セット使用)

MSX turbo R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。

●MSX・日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOS R は米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業㈱ ワープロ事業部営業部MXF係まで。

MSX 夢をのせて400万台。

心を満たす先端技術——Human Electronics 松下電器産業株式会社

©徳間書店インターメディア 1991 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—3